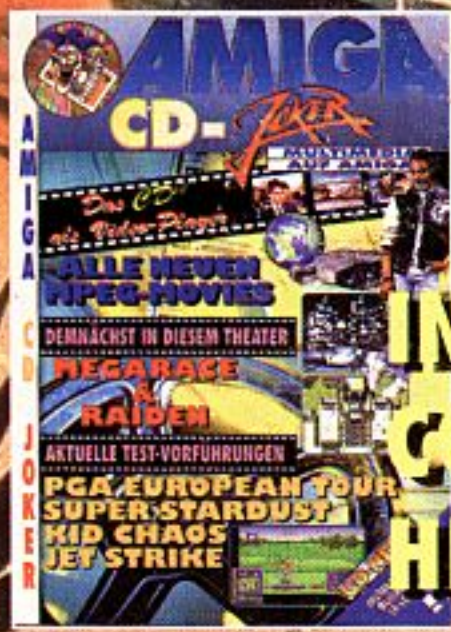
AMIGA
JOKER
1/95
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 1 JANUAR '95
4 399114 907005
AMIGA JOKER
Aktuell im Test
MORTAL KOMBAT 2
JUNGLE STRIKE
TOWER ASSAULT
PGA EUROPEAN TOUR
ZEEWOLF
CANNONFODDER 2
Schon im Preview
SUPER STREETFIGHTER 2
WORMS & BIING!
Info-Highlights
IN/OUT-LISTE '95
COPY-TOOLS
HEFT IM HEFT
AMIGA CD-JOKER
ALLE NEUEN MPEG-MOVIES
DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER
MEGARACE & RAIDEN
AKTUELLE TEST-VORFÜHRUNGEN
PGA EUROPEAN TOUR
SUPER STARDUST
KID CHAOS
JET STRIKE
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
ABANDONED PLACES 2
RISE OF THE ROBOTS
SIM CITY 2000
JUNGLE STRIKE
DARKMERE
U.V.A.
!

ALLE MACHT DEN MARKTSTRATEGEN?

EDITORIAL

So ein Jahreswechsel muß ja fast schon traditionell für wehmütige Rück- bzw. hoffnungsvolle Ausblicke genützt werden, dem kann ich mich natürlich nicht verschließen. Und Wehmut kann einen schon überkommen, wenn man sich all die Plattformspielchen in den Händlerregalen ansieht – selten waren neue Spielideen so rar und damit wertvoll wie heute! Woran es liegt? Kann ich Euch sagen: Während der Markt lange Jahre von Vollblut-Programmierern mit eigenen Einfällen beherrscht wurde, sind inzwischen die Marketing-Profis am Ruder. Kein Wunder, wenn zunächst die Konsolen und langsam auch der Amiga mit Games aus der Retorte zugeschüttet werden...

Ja, mittlerweile lernen wir die Schattenseiten des Professionalismus kennen. Denn wo in den Anfangstagen des Jokers noch Innovationen zählten, da zählen heute oft nur noch die Marktforscher ihre Zielgruppen. Daß deren Rechnungen (im Stil von: Saurier sind in, Prügelgames auch – laßt uns sofort eine Klopperei mit Dinos machen!) aber auch nicht immer aufgehen, sorgt derzeit für herbe Umsatzrückgänge an der Konsolenfront. So finden die 8-Bit-Maschinen von Sega und Nintendo fast überhaupt keine Abnehmer mehr, den Game Boy wird man auch mit noch so vielen TV-Spots nicht mehr in Mode bringen können, und Mega Drive bzw. SNES liegen wegen des überwiegend einschläfernden Softwareangebots wie Blei in den Regalen. Und genau darin liegt die große Chance für Geräte wie den Amiga oder das CD^{32}!

Weil nämlich auch die nächste Konsolen-Generation Startprobleme hat (Sonys Playstation läßt zumindest in Europa ebenso auf sich warten wie Segas Saturn und Nintendos Ultra 64, CD-i und 3DO sind nicht gerade Bestseller, und Ataris Jaguar kann man ohnehin vergessen), ist das CD^{32} absolut State of the Art. Und da sich komplexe Spiele nur schwer auf eine Padsteuerung übertragen lassen, gab und gibt es – ungeachtet der vielen Plattformumsetzungen – die besten Games eben immer noch für Computer wie den Amiga, sei es nun auf CD oder Diskette. Soviel zu den trotz der Commo-Krise hoffnungsfrohen Zukunftsperspektiven, jetzt zum neuen Heft. Viel Spaß damit und ein mächtig schönes 1995 wünscht Euch ganz strategisch.

Euer Michael

HEUTE IM JOKER, MORGEN AM AMIGA: Erste Infos & Bilder zu ganz neuen Plattformen, Knobeleien, Abenteuern und Straßenkämpfern in den Previews von **PUSSIES GALORE, WORMS, BIING!, SHAQ-FU** und **SUPER STREETFIGHTER II**!
Seiten 10, 11 und 12

PUSSIES GALORE

WORMS

BIING!

SHAQ-FU

SUPER STREET FIGHTER II

SPEZIALITÄTEN: Oft kopiert, doch nie erreicht – die **IN/OUT-LISTE '95** für Amiganer. Oft kopiert und nie versagt – **NEUE KOPIERPROGRAMME IM PRAXISTEST**. Nie kopiert und nie versagt – die Berichte auf den **Seiten 50 bzw. 98/99**

X-COPY – THE NEXT GENERATION

DER NEUESTE CLOU: Mit **DER CLOU! – DIE PROFIDISKETTE** geht das beliebte Ganoven-Strategical in die zweite Runde, während wir im Gespräch mit den Machern ins Detail gehen. Interview und Test auf den **Seiten 84/85 und 92**

KAWEH KAZEMI UND SEINE PROFI-DISK ZUM CLOU!

INH

Games im Test

HEITER WEITER: In dieser Ausgabe werden drei wahrlich heiß ersehnte Fortsetzungsschlachten geschlagen, nämlich mit **MORTAL KOMBAT II**, dem „Alien Breed"-Nachfolger **TOWER ASSAULT** und **CANNONFODDER 2**! Lest noch vor der BPS die Tests auf den

Seiten 16/17, 18 und 22

MORTAL KOMBAT II

TOWER ASSAULT

CANNONFODDER 2

RATTERNDE ROTOREN: Gleich zwei Kampf-Helis gehen diesen Monat auf Action-Mission – der lang erwartete „Desert Strike"-Nachfolger **JUNGLE STRIKE** und das 3D-Spektakel **ZEEWOLF**. Wo man auch als Spieler abhebt, steht auf den

Seiten 20/21 und 34

ZEEWOLF

JUNGLE STRIKE

NEUE MPEG-MOVIES

HEFT IM HEFT: Multimedia-Amiganer erfahren im großen Sonderteil alles über **DAS CD32 ALS VIDEO-PLAYER: NEUE MPEG-MOVIES** und dürfen auf dem schicken Digi-Rasen der **PGA EUROPEAN TOUR** den Golfschläger schwingen. Weitere Tests und News im **AMIGA CD-JOKER** auf den

Seiten 69 bis 78

PGA EUROPEAN TOUR

BETRIEBSGEHEIMNIS

Auch unter fremden Namen super: Lothar Matthäus Super Soccer

Heute macht die Rubrik ihrem Namen mal wieder alle Ehre und lüftet ein innerbetriebliches Geheimnis: Warum stand im letzten Heft, daß „Lothar Matthäus Super Soccer" die originalen Namen aus der deutschen Bundesliga enthalte – wenn's doch gar nicht wahr ist?!

Nein, wir haben weder gelogen noch geschlampt oder gar fabuliert, uns trifft einfach keine Schuld. Da hatten wir nämlich erst dieses wunderbare Testmuster von Bomico und dann die Bescherung: Einige Tage *nach* dem Druck der Ausgabe 12/94 teilte uns der Distributor mit, daß die Originalnamen (bis auf den des Titelhelden natürlich) für die Verkaufsversion nun doch wieder abgeändert würden, es stünden Schwierigkeiten zu befürchten… Wovor fürchtet man sich in Kelsterbach? Laut Auskunft von Bomico vor dem Zorn der auf Disk verewigten Profis, welche im Spiel neben persönlichen Stärken freilich auch individuelle Schwächen haben. Und wie leicht könnte sich etwa ein Großverdiener wie Bayerns Papin auf den Schlips getreten fühlen, wenn er nicht nur auf dem echten, sondern auch noch auf dem Digi-Rasen andauernd verletzt ist? Womöglich stehen da gar Klagen ins Haus! Man entsandte jedenfalls einen Boten gen England, um bei Krisalis eilends noch Änderungen vornehmen zu lasssen. Nun sind eben nur noch die Rückennummern der Kicker „wertoriginal", wahre Experten dürfen halt den richtigen Namen dazuraten.

Unsere Wertung zum Spiel stimmt damit natürlich nicht mehr auf den Punkt genau, aber da Bomico einen Namenseditor nachliefern will, ist die Sache wohl halb so wild. Trotzdem haben wir so unsere eigenen Theorien über den Fall. Schließlich hat ja Software 2000 für den „Bundi" dem DFB exklusiv und auf Jahre hinaus die Lizenz für sämtliche Ligadaten abgekauft; ob der Wind (und mit ihm die Sorge, verklagt zu werden) nicht eher aus dieser Richtung weht? Sei's drum, nun wißt Ihr jedenfalls Bescheid. Und die Werte unserer aktuellen Teststatistik sind auf alle Fälle original und richtig, da sind keine Klagen zu befürchten!

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**0**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**1**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**0**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**2**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**0**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**3**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**5**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**6**
Megastark	**(91%-100%)**	**1**
Hit-Ausbeute		**3**
Megahits		**1**

MIXER

Als Alternative zum etablierten Malkasten „Deluxe Paint" bietet sich jetzt die aktuelle Version 6.1 von Personal Paint an – simpel zu bedienen, komplett in Deutsch und mit 99,– DM sehr preisgünstig!

Geboten werden Funktionen wie Lupe, Undo, Kreis- und Rechteckzeichnen, eine komfortable Pinselverwaltung sowie neuerdings auch ein Animationsteil. **Personal Paint 6.1** druckt Bilder in 24-Bit-Qualität und unterstützt virtuellen Speicher auf der Festplatte, zudem arbeiten einige Funktionen dank Assembler-Programmmierung nun deutlich schneller. Ein netter Bonus ist zudem die Machbarkeit von 3D-Stereogrammen, jenen faszinierenden „Suchbildern", wie man sie aus den Büchern „Das magische Auge" kennt. Wer mehr wissen will (z.B. bezüglich des Update-Service), der wende sich an:

Casablanca Multimedia, Tel.: 0234/72 03 5

Die populäre Programmiersprache **Blitz Basic 2** wurde ebenfalls überarbeitet: In der Version 1.9 kann der flotte Basic-Compiler nun u.a. auch mit Zoom-Funktionen und dem komfortablen Einbau spektakulärer Bildblenden (Deres, Fadein) aufwarten, dazu gibt's eine Packer-Library, Befehle zum Abspielen von Animationen sowie allerlei Gadget- und Window-Tools. Das Update holt man sich bei: **EDV Consulting, Tel.: 0221/77 10 92 2**

NEUE KARTEN

Der PCMCIA-Port Eures 1200ers muß nicht länger ungenützt brachliegen, denn die Firma DTM hat Arbeit für den Slot – in Form von drei jeweils 349,– DM teuren Steckkarten für neue Anwendungsmöglichkeiten!

Da hätten wir mit der **CardCam** erst mal einen tollen Echtzeit-Videodigitizer, der aus dem laufenden Film heraus Einzelbilder in True Color mit 640 x 480 Pixel und Sequenzen in 320 x 240 Pixel Auflösung auf die Festplatte zu bannen vermag. **A1200 Spectrum** nennt sich hingegen eine Grafikkarte, die Bilder in maximal 1280 x 1024 Pixel und (bei geringerer Auflösung) bis zu 16 Mio. Farben gleichzeitig darstellen kann – die zum Betrieb von Anwenderprogrammen nötige EGS-Treibersoftware ist dabei bereits enthalten. Und schließlich gibt es noch eine Netzwerkkarte namens **I-Card**, welche ihrem User dank der inkludierten SANA2-Treiber den Eintritt in jedes Ethernet ermöglicht. Alles weitere bei: **DTM, Tel.: 06127/99 55 0**

MEHR WISSEN

Ein englischer Verlag hat zwei hochinteressante Bücher veröffentlicht, die den Umgang mit der „Freundin" erheblich vereinfachen können – sofern der Leser gut genug Englisch kann…

So behandelt der Band **Mastering Amiga DOS 3** (Mark Smiddy/Bruce Smith, 384 Seiten) alle Aspekte rund um die Shell der aktuellen Betriebssystem-Versionen 2.1 bzw. 3.0 sehr ausführlich und auch leicht verständlich, während der User mit **Mastering Amiga ARexx** (Paul Overaa, 340 Seiten) in die Tiefen jener Skriptsprache abtauchen darf, die ebenfalls jedem neueren Amiga beiliegt.

Trotz der Sprachhürde sind beide Bände wirklich rundum empfehlenswert, wenn auch mit 21,95 englischen Pfund (also rund 60 deutschen Märkern) relativ teuer. Wer dennoch zuschlagen will, bestellt über den Buchhandel die ISBN-Nummern 1-873308-20-5 (Amiga DOS) bzw. 1-873308-13-2 (ARexx), oder wendet sich direkt an den Verlag in England:

Bruce Smith Books, Tel.: 0044/923/89 43 55

Borgis BRANCHEN

DIE SOFTGOLD-MAILBOX

Der bekannte Spielevertrieb SOFTGOLD hat seinen Kunden neuerdings einen prima Service zu bieten: Unter der Nummer **02131/96 52 22** könnt Ihr Euch in die hauseigene Mailbox einklinken und News über aktuelle Produkte und Spieletips abfragen – außerdem stehen gratis Demos, Slideshows und Updates bereit!

DER AMIGA-WAL

Die österreichische Spieleschmiede NEO SOFTWARE wird ihr neuestes Projekt „Whale's Voyage II" auf alle Fälle auch am Amiga veröffentlichen, da die Verkaufszahlen für Spiele hier nach wie vor zufriedenstellend sind. Na, also! Und Geschäftsführer HANNES SEIFFERT muß es ja wissen, schließlich leistete sich seine Firma gerade erst den Umzug aus den bescheidenen Räumlichkeiten eines Privathauses in ein schickes Wiener Innenstadtbüro!

DIE DEUTSCHE KOMPART-FILIALE

PETER BEE, bislang Verkaufsleiter des Mülheimer Herstellers BLUE BYTE, hat sich von seinem ehemaligen Arbeitgeber abgenabelt, um in eigener Verantwortung eine hiesige Vertretung für den englischen Publisher KOMPART aufzubauen.

Ein Job mit Zukunft, denn mittlerweile schwitzen bereits mehr als 50 Programmierer für dessen Label BLACK LEGEND, so daß in absehbarer Zeit sage und schreibe 16 neue Games erscheinen werden! Eine Entwicklungsabteilung ist für die deutsche Tochter aber nicht geplant, statt dessen will man mit freiberuflichen Designern arbeiten. Also, wer noch ein starkes Stück in der Schublade liegen hat…

DIE SONNEN-BLUMEN-BLÜTE

Die zum Kelsterbacher Distributor BOMICO gehörende Company SUNFLOWERS („Aufschwung Ost") verstärkt ihre Aktivitäten enorm: Der Mitarbeiterstab soll von 20 auf 40 Leute verdoppelt werden, und zwar unter der Leitung eines ehemaligen Kollegen von uns – MICHAEL HENGST, dem Ex-Chefredakteur der in ein reines PC-Magazin umgeformten POWERPLAY.

DIE FUNSOFT-PARTY

Was dem Weihnachtsmann der Heiligabend, das ist dem Branchen-Insider die Weihnachtsfeier des Distributors FUNSOFT – ein Pflichttermin. Auch diesmal traf sich da wieder alles, was in der Branche Rang und Namen hat…

Gefeiert wurde am 9.12.94 in der Krefelder „Kulisse", wo man etwa mit Rechtsanwalt FREIHERR VON GRAVENREUTH an der Theke einen heben oder mit THOMAS DLUGAICYK, dem Leiter der USK, über die Altersfreigaben für Computerspiele diskutieren konnte. Mit KONAMIS Vertriebsleiter KUSCHKE waren philosophische Gespräche über den Niedergang der Konsolen möglich, mit den Machern von ART DEPARTMENT bzw. GREENWOOD (FRANK ZIEMLINSKI und MARKUS SCHEER) konnte man über Fragen der Qualität und mit KRISTIN DODT, der Marketingleiterin von SOFTGOLD, über die Probleme mit Fremdherstellern plaudern. Ebenfalls nicht zu überhören war die Stimme von BERND HEUCKENDORF, stand er doch schon zweimal für LUCAS ARTS vor dem Mikro: bei der CD-Version von „Monkey Island" als Guybrush und kürzlich für das neue Adventure „Full Throttle". Zu sehen gab es indessen allerlei künstlerische Darbietungen, etwa die mitternächtliche Showeinlage einer Transvestitentruppe.

O-Ton Guybrush Threepwood: Bernd Heuckendorf

DIE COMMO-ENTE

Bis zum Redaktionsschluß ungeklärt war nach wie vor die Lage von COMMODORE – wie man hört, nehmen die Konkursverwalter nur ungern den Daumen vom Firmenvermögen. Bei voreiligen Rettungsmeldungen, wie man sie kürzlich in einer Nürnberger Amiga-Zeitschrift lesen konnte, handelt es sich daher eben leider bloß um haltlose Gerüchte.

Neues von TEAM 17

Das englische Softwarehaus gilt weltweit als eine der ersten Adressen für Amiga-Games, was etwa die Schlachten von „Alien Breed" oder „Super Stardust" eindrucksvoll belegen. Wir haben neues Beweismaterial entdeckt!

WORMS

Hier wartet die Antithese zu „Lemmings", denn kleine Wuselsprites müssen nicht gerettet, sondern gekillt werden. Das erinnert nicht von ungefähr an ein gewisses „Kanonenfutter", worauf auch der auf den Fotos immer noch präsente Arbeitstitel „Total Wormage" hindeutet: Im Wurmland herrscht Kriegszustand! Der Spieler wird somit schwer bewaffnete Kriecher befehligen, die entweder mit Bazookas, Flammenwerfern, Handgranaten und zielsuchenden Raketen hantieren oder sich im Nahkampf als Karatekas versuchen. Netterweise wird man seine Wurlis sogar mit Namen versehen dürfen, ehe man sie zwecks Bombardement zur Luftwaffe abstellt, als Heckenschützen auf Bäumen postiert oder ihnen den Befehl zum Einbuddeln erteilt. Die Viecher werden Hunderte von Sprüchen (auf CD mehr, auf Disk weniger und dafür selbst kreierbar) zum besten geben und an diversen Fronten wie Wald-, Schnee- oder SF-Gebieten antreten. Und weil schließlich bis zu 16 Action-Strategen mitmischen können, sind alle (Bücher-) Würmer der Redaktion schon sehr gespannt auf das für den Frühling angekündigte Gemetzel!

PUSSIES GALORE

Wie der Titel vermuten läßt, ist eine Mieze (namens Boris) der Held dieser Plattform-Veranstaltung, dessen Gegenspieler Evil Eric alle Kätzchen der Erde durch satanische Heavy Metal-Musik versklavt hat. Bis sie wieder frei sind, wird der Kater durch vier umfangreiche Welten schnurren, die allesamt in die verschiedensten Missionen unterteilt sind. Unterwegs gerettete Mauzis bedanken sich, indem sie sonst unerreichbare Mechanismen in Bewegung setzen. Ist das erledigt, muß Boris sie zum Levelausgang begleiten, nebenbei sollte er aber auch Schlüssel und Power-Ups aufsammeln sowie Geheimräume ausfindig machen. An strategischen Elementen wird es also nicht fehlen, wenn man durch eine Grafik mit 64 Farben und Parallax-Scrolling in 50 Bildern pro Sekunde streunt. Obwohl das bereits auf den ersten Fotos recht ansprechend aussieht, soll die Optik bis zum Release im Frühjahr aber noch weiter überarbeitet werden.

WITCHWOOD

Für die Abenteuer im Hexenwald dienten unverkennbar Nintendos berühmte Action-Rollis der „Zelda"-Saga als Vorbild – was aber nicht nur für die Draufsicht-Grafik (gegenüber dem Konsolen-Original soll sie mit größeren, schöneren, perfekt scrollenden und natürlich begehbaren Karten aufwarten), sondern auch für das ausgefeilte Gameplay gilt. Zahlreiche Gespräche mit den Knuddelcharakteren sind dabei Ehrensache, auf CD sogar in Sprachausgabe. Mehr werden wir wohl erst gegen Jahreswende wissen, denn die Waldschrate von Team 17 haben erst kürzlich mit der Aufforstung begonnen. (mm)

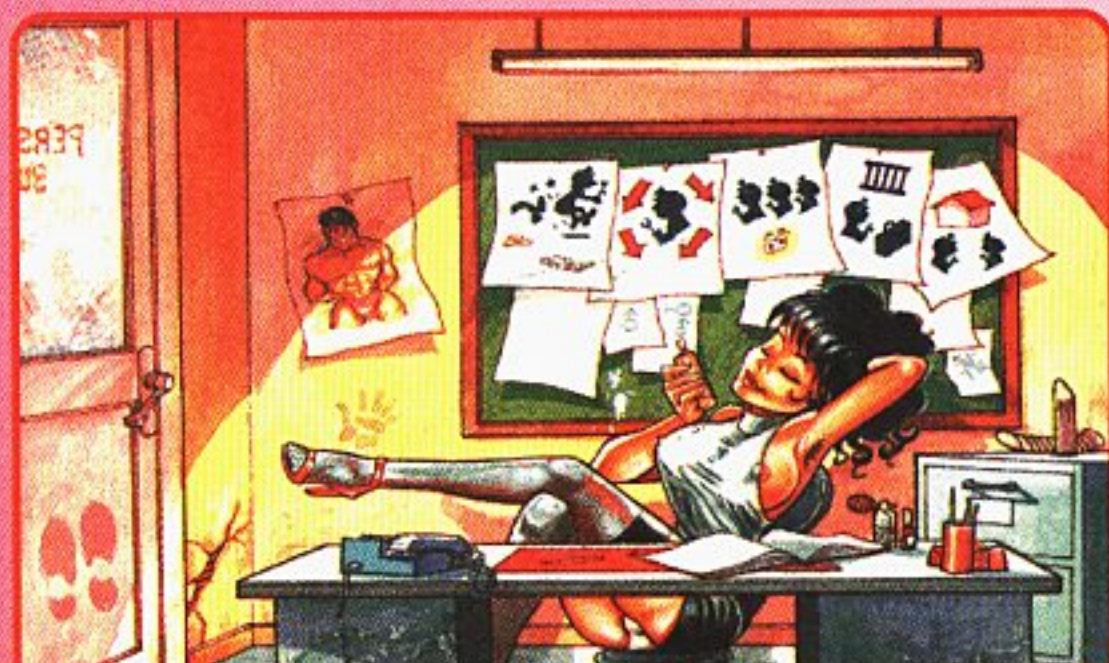
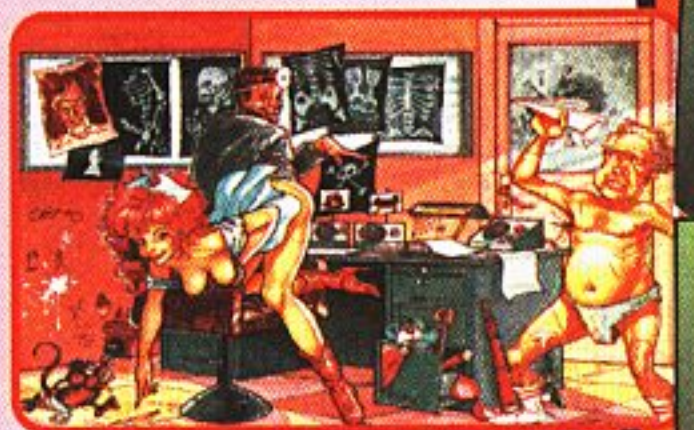
BIING!

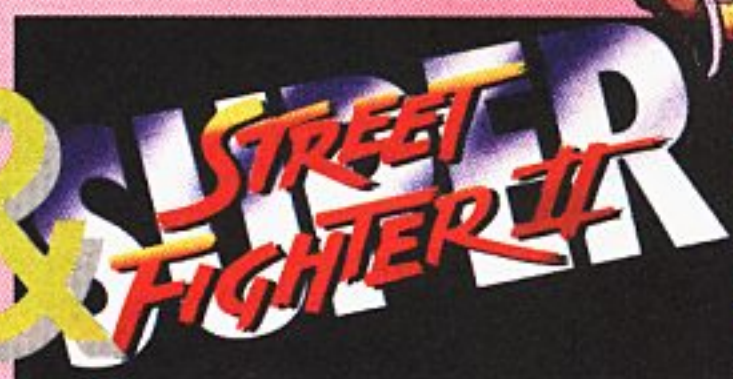
Bald lädt Magic Bytes zur Lachkur in das digitale Gegenstück der Schwarzwaldklinik: Auf Wirtschaftssimulanten warten schräger Humor, eine Präsentation vom Feinsten – und die drallsten Schwestern seit Dolly Dollar!

Woher der Name kommt? Natürlich von der berühmten „Maschine mit dem Biing", die in jedem gut sortierten Hospital zu finden ist und schon bei Monty Python für einen rabenschwarzen Gag gut war. Was das geplante Weltraum-Intro mit dem Spiel zu tun hat? Nix, aber das ist ja gerade der Witz daran. Ob sich politisch korrekte Patienten auch über die vielen sexistischen Animationen im Game kranklachen, darf zwar bezweifelt werden, trotzdem ist die Diagnose erfreulich: Nie waren Krankheit und Tod lustiger, selten wurde Komplexität so witzig verpackt.

Als Chefarzt befreit man später nämlich nicht nur seine Patienten von den abgefahrensten Wehwehchen oder schlägt sich mit durchweg unfähigen Mitarbeitern herum, sondern muß überhaupt erst mal Grund und Boden beim Immobilienmakler ordern. Anschließend wird die Klinik mit Warte- und Behandlungsräumen bestückt, dazu kommen noch ein paar kuriose Stationen und natürlich eine Folterkammer für die hoffnungslosen Fälle. Und weil die Oberärzte schließlich einen Golfraum brauchen, wird selbst aus Kunstfehlern noch Geld geschlagen – Organspenden sind ja immer willkommen…

Das Personal wird streng nach Qualifikation eingestellt, bei den Medizinmännern zählt also das Golfhandicap, und Krankenschwestern sollten ihrer Bewerbung ein aussagekräftiges Brustbild beigelegt haben. Kein Wunder, wenn man den Göttern in Weiß da erst mal jeden Handgriff persönlich mit der Maus einbleuen muß, doch nach einigen Lehrgängen dürften sie genug Erfahrungspunkte beisammen haben, um das Metzgerhandwerk selbständig auszuführen. Der Chef organisiert derweil das Handwerkszeug und Mobiliar, schlägt Behandlungsmethoden vor und stellt den bedauernswerten Opfern gesalzene Rechnungen. Denn letzten Endes dreht sich natürlich alles um die Kohle, hier Lümmel genannt. Und damit der Lümmel lümmelt, dürfen auch Schlägertrupps angeheuert werden, welche ahnungslosen Passanten die richtige Krankenhausreife beibringen – oder man beschafft sich Unfallopfer in dramatischen Rennen gegen konkurrierende Sankas.

Weil all das in einer Fülle von teils gezeichneten, teils digitalisierten Hires-Grafiken präsentiert wird, bleibt flachbrüstigen „Freundinnen" der Spaß versagt: 2 MB RAM und 15 MB auf der Festplatte sind ein Muß, Turbokarte, zusätzliches Fast-RAM und ein Flickerfixer werden dringend empfohlen – und das auf Standard-Amigas, denn die nur als Upgrade erhältliche AGA-Version will gleich 3 MB unter der (Schwestern-) Haube und stolze 30 MB auf der Festplatte sehen! Ob der Aufwand letzten Endes lohnt und welchen Effekt der Sound auf das Trommelfell haben wird, soll ein endgültiger Befund im nächsten Heft zeigen. Wir wünschen schon mal gute Besserung. (st)

War „Rise of the Robots" bereits die Mutter aller Digi-Schlachten? Möglich, aber nicht, wenn es nach U.S. Gold bzw. Ocean geht: Die beiden großen englischen Companies wollen demnächst wieder in den Amiga-Ring steigen!

NEWSFLASH

SHAQ-FU

Zunächst zieht Ocean dem weltbekannten Basketballer (!) Shaquille O'Neal die Boxhandschuhe an und läßt ihn dieser Tage in einer Konsolen-Konvertierung gegen die elf Schergen des Gangsters Scatt (und im Finale natürlich auch gegen den Unterweltler persönlich) antreten. Es werden drei Kampf-Modi zur Verfügung stehen, wobei sich im Turnier bis zu acht Teilnehmer einen Recken aussuchen dürfen, um dann jeweils paarweise aufeinander loszugehen. Bei reinen Duellen kann aus Gründen der Fairneß auch zweimal derselbe Fighter eingesetzt werden, während im Story-Modus der Solist den großen Korbwerfer persönlich steuert und nacheinander alle dann computergelenkten Finsterlinge auf die Matte legt. Für die flüssige Bewegung der Recken ist dabei das Team von Delphine Software zuständig, das ja spätestens seit dem Animationsklassiker „Flashback" als Spezialist für solche Fälle gilt. Dank Ocean wird man das auf allen Amigas nachprüfen können; bei Bedarf auch von der CD.

SUPER STREET FIGHTER II

Nur wenige Wochen später (Ende Januar) schiebt U.S. Gold die aufgepeppte Super-Variante der bald zwei Jahre alten „Street Fighter II"-Umsetzung für den Amiga nach. Die zwölf bereits vom Capcom-Automatenoriginal bekannten Fighter werden dann mit teils aktualisierten Tritten und Schlägen aufwarten können, ansonsten darf man sich auf vier brandneue Charaktere freuen: den Kung Fu-Star Fei Long, die britische Geheimagentin Cammy, die Rothaut Thunder Hawk und den jamaikanischen Kickboxer Dee Jay. Auch hier wird es einen Turniermodus für bis zu acht Streithansel geben, dazu die Score-Challenge, wo möglichst komplexe Schlagkombinationen zu absolvieren sind. In der Time Challenge ist dagegen Eile geboten, wenn man den vom Rechner oder einem Mitspieler gelenkten Kontrahenten in der kürzestmöglichen Zeit zu Boden schickt. Momentan wird gerade die Hintergrund-Optik überarbeitet und an die erweiterte Farbpalette des A1200/4000 angepaßt, schließlich ist eine spezielle Version für AGA-Amigas in Planung.

DIE SIEG-PROGNOSE

Ob nun Ocean oder U.S. Gold den Kampf um Marktanteile gewinnt, bleibt natürlich abzuwarten – es könnte jedoch einen lachenden Dritten geben: Nach den erfolgreichen Versionen für Mega Drive und Super Nintendo will Acclaim dieser Tage eine Amiga-Variante von Midways Brutalo-Metzelei „Mortal Kombat II" nachschieben. Obwohl die Konsolen-Karatekas in Deutschland bereits von der BPS ausgezählt wurden… (rl)

MORTAL KOMBAT II

Acclaims neue Todeskämpfer starteten am Amiga quasi einen echten Überraschungsangriff, kam die Konvertierung des Arcade-Bestsellers doch ohne das sonst übliche Werbegetrommel angeschlichen – mit gutem Grund...

Weil der Vorgänger bereits auf dem Index steht, wollte man bei der BPS wohl keine schlafenden Hunde wecken – oder zumindest einen Vorsprung an der Verkaufsfront haben, ehe auch der mortale Nachfolger aus dem Verkehr gezogen wird. Und das kann leicht passieren, fließt hier das Blut doch gänzlich ungeniert, während der Vorkämpfer den roten Lebenssaft bei vielen Versionen noch in einem geheimen „Blood-Mode" versteckte. Die hier so offen zur Schau gestellte Brutalität bleibt denn auch Geschmackssache, das Gameplay ist jedoch mindestens so gut, wie die Vorgeschichte ungewöhnlich ist:

Auf einer fernen Parallelwelt, der sogenannten „Outworld", schwingt der niederträchtige Shao Khan das Zepter. Und weil ein Widerling auch widerliche Freunde hat, zählen mit Reptile und Shang Tsung die beiden Endgegner des Vorgängers zu seinen Kumpanen. Ihnen zu Ehren wird nun ein Turnier abgehalten, an dem sich noch zehn weitere Kampfhähne beteiligen; sie alle warten am Optionsscreen auf menschliche Solokämpen oder Duellanten. Der Schlagabtausch geht dann wie gewohnt über maximal drei Runden, wobei der Zufall über den Austragungsort entscheidet – die Fighter gehen sich in Wolkenschlössern, Waffengießereien, Dimensionstoren, Kerkern und Gruselwäldern an die Gurgel. Der Höhepunkt der Veranstaltung sind dann die Kämpfe gegen den vielarmigen Kintaro (ein Verwandter des pensionierten Goro) und natürlich Shao Khan höchstpersönlich.

Altgediente Amiga-Haudraufs finden eine ausgewogene Mixtur aus bereits bekannten und brandneuen Sparringspartnern, denn von den sieben Recken des Originals haben es fünf auf die Outworld geschafft – eigentlich sogar alle, bloß harren Kano und Sonya in Ketten auf ihre Befreiung am Spielende. Wem das nicht Ansporn genug ist, dem sei gesagt, daß auch die importierten Schlagetots allesamt mit neuem Outfit und einer Kollektion frischer Special-Moves ausgerüstet in den Ring klettern. So zeigt Liu Kang nun einen spektakulären Bicycle-Kick, Johnny Cage tritt sein Gegenüber mit Vorliebe in die Weichteile, und Sub Zero vermag den Boden zu gefrieren, auf daß ihm sein Gegner direkt in die wirbelnden Fäuste rutsche. Klar wie Blutsuppe, daß die fünf neu dazugekommenen Kämpfer mit vergleichbaren Spezialitäten aufwarten: Die beiden Teufelsweiber Kitana und Mileena setzen sich mit einem Fächer bzw. Sai-Dolch zur Wehr, der Wrestler Jax ist nie ohne Kampfsichel anzutreffen, Kung Lao mißbraucht seinen Hut als messerscharfes Frisbee, und der Mutant Baraka verwandelt die Kampfarena dank Armklingen in eine Schlachtbank. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn schon bei stinknormalen Rundumkicks oder Turbo-Tritten spritzt hier das Blut, und nach Anwendung der altbekannten Fatality-Moves (welche durch relativ komplexe Joystick-Akrobatik ausgelöst werden) ver-

Kampf der Bluter

Das brutale Dutzend

Wir prügeln unsere angeketteten Kumpel frei

Der reizende Liu Kang und sein reizender Fatality-Move

Schau genau: Wer lauert da im Unterholz?

liert der Feind schon mal ein paar Gliedmaßen, wird aufgespießt oder im Säuretümpel verkocht. Das genaue Gegenteil passiert bei den brandneuen Friendship- und Babality-Moves; hier kriegt der Unterlegene zum Trost Torten und Blumen oder wird gar in ein Baby verwandelt.

Natürlich bezieht das Spiel seinen Reiz gerade aus dieser faszinierenden Vielzahl von verschiedenen Schlag- und Trittkombinationen, die anfangs gar nicht einfach herauszuknobeln und noch viel schwerer zu beherrschen sind. Der Könner wird also bis zum Letzten motiviert, der Jungprügler hingegen fast schon ein wenig überfordert: Dank des turboschnellen Gameplays sind sämtliche Computergegner selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur mit Mühe zu überwinden. Andererseits ist die schlichtweg genial gelöste Steuerung stets von großer Hilfe, und wenn alle Arme reißen, gibt's ja noch bis zu 30 Continues. Ebenfalls sehr motivationssteigernd wirken sich die vielen Gimmicks aus, denn wenn Zuseher aus der Kulisse blinzeln, man einen der Geheimcharaktere oder gar das komplette Geheimszenario entdeckt, bleibt kaum ein Kämpferauge trocken.

Feuchte Augen garantieren aber bereits die stilvoll düsteren Hintergrund-Szenarien, vor denen sich die zunächst gefilmten und dann digitalisierten Akteure hier anfallen. Deren Animation ist zwar gewiß sehenswert, erreicht jedoch, genau wie das generelle Handling, nicht ganz die Klasse der aktuellen Blechkumpel aus „Rise of the Robots". Die drei Disketten von Mortal Kombat II müssen nämlich selbst mit einem Zweitlaufwerk des öfteren gewechselt werden, und eine HD-Installation hat Acclaim bzw. das Programmierteam von Probe leider gar nicht erst vorgesehen – was angesichts der nicht eben kurzen Ladezeiten schon ärgerlich ist. Beim Sound (viel Musik, viele Effekte und nicht weniger Sprachausgabe) können sich die beiden Programme indessen wenig anhaben, der ist hier wie dort ganz ausgezeichnet.

Mag Mortal Kombat II also auch nicht ganz so schick aussehen wie Mirages Roboteraufstand, so macht es diesen Nachteil mit durchschlagender Spielbarkeit doch locker wieder wett. Das Fazit kann daher gar nicht anders lauten als: Zuschlagen, bevor die BPS es tut! Auch wenn dieser Spruch zugegebenermaßen schon einen Bart von hier bis Asien hat… (rl)

Special Move-Spezialitäten

MORTAL KOMBAT II	
(ACCLAIM)	
PRÜGEL-ACTION	
91% „BLUTAL"	
GRAFIK	83%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	94%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Nach dem ersten Alienbraten, der Special Edition und der Zweitauflage hat Team 17 nun eine vierte Draufsicht-Schlacht im Ofen: Diesmal darf der Action-Koch die außerirdische Brut auf dem Planeten Azarin rösten.

Dicker Laser, was? (AGA)

Alarmstufe rot, jetzt tut Eile not! (AGA)

Ripley läßt grüßen… (AGA)

Wie einst beim bald drei Jahre alten Original rennt man auch hier wieder allein bzw. als Team über eine Oberwelt und durch „Gauntlet"-Dungeons im Techno- oder Organolook. Der gezückte Laser brutzelt dabei Aliens aller Rassen und Klassen, stärkere Waffen wie z.B. einen Flammenwerfer gibt's an Terminals, und herumliegende Nützlichkeiten wie Schlüssel, Munition oder Energierationen werden natürlich eingesackt. Dabei sind diverse Aufträge zu absolvieren, also etwa Geiseln zu befreien, alles Leben in einem Stockwerk zu vernichten oder auch mal unter Zeitdruck explodierende Korridore zu durchhetzen.

Daß nun wieder deutlich mehr Spielspaß als im vergleichsweise etwas lauen „Alien Breed II" aufkommt, liegt im Detail: Wer 1,5 MB unter der Haube hat, darf das Schlachtfest auf die Festplatte nageln und dabei zwischen Standard- und AGA-Version wählen – beide Fassungen finden sich auf ein und denselben Disketten, so daß man beim Aufstieg zum A1200 sofort in den Genuß von leicht verbesserter Präsentation kommt. Besitzer eines CD32-Pads schalten zudem ohne Zuhilfenahme der Tastatur zwischen den Waffen um bzw. den „Retreat"-Mode ein, welcher den Helden beim Rückzug das Ballern nach hinten ermöglicht. Auch der seinerzeit übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad wurde entschärft, wodurch nun selbst Solosöldner eine reelle Chance haben, irgendwann der finalen Alienkönigin den Garaus zu machen.

Schnickschnack wie Zwischenbildchen oder Screens zur Charakterauswahl findet sich zwar kaum noch bzw. gar nicht mehr, ein abwechslungsreiches Gameplay aber sehr wohl: Die rund 50 durch Tunnel oder Aufzüge miteinander vernetzten Abschnitte unterscheiden sich in Design, Aufgabenstellung und Spieltempo stark voneinander. Im Actiondreß versteckt sich hier also fast schon ein kleines Adventure, denn die ausgedehnten Gänge und weiten Hallen, die Geheimräume und verborgenen Türen wecken in der Tat den Forscherinstinkt! Dabei schützt das feine Automapping vor Irrwegen, ein haltbarer Schutzschild vor zu frühem Verlust eines der drei Anfangs-Leben und die überarbeitete Grafik vor optischer Langeweile. Sicher, die in alle Himmelsrichtungen scrollenden Szenarien ähneln denen der Vorgänger, wurden aber mit mehr „Räumlichkeit", neuen Monstern sowie zusätzlichen Hintergrundanimationen ausgestattet. Musik ertönt allerdings nach wie vor bloß im Titelbild, doch die hervorragend in den Spielverlauf integrierten Sound-FX und Sprachfetzen sorgen schon für die richtige Atmosphäre.

Klares Fazit: Die vierte Alienjagd ist bestimmt nicht die originellste, aber doch ganz klar die ausgereifteste – und mit 49 Märkern auch ein preiswertes Vergnügen! (rl)

Auch am A500 mundet der Alienbraten!

Heute sind wir wieder radio-aktiv, was? (AGA)

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
(TEAM 17)
ALIEN-ACTION

	STANDARD / AGA
GRAFIK	72%/73%
ANIMATION	70%/71%
MUSIK	68%/70%
SOUND-FX	72%/75%
HANDHABUNG	78%/78%
DAUERSPASS	77%/77%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 49,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES/10 HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

JUNGLE STRIKE™

Wo ein erfolgreiches Game ist, da ist der Nachfolger meist nicht weit – und Electronic Arts' Action-Heli „Desert Strike" konnte ja vor anderthalb Jahren (auch) am Amiga so richtig abräumen! Das Sequel steht da qualitativ kein bißchen nach...

Der Infoscreen

Der Kammerjäger im Kampf gegen die Landratten

Wie schon der Wüstenschlag wurde auch der neue Dschungelflieger vom Mega Drive importiert, was einem Lizenzdeal zwischen den Elektrokünstlern und Ocean zu verdanken ist. Diese Kooperation wird dem Amiga demnächst übrigens noch weitere Konsolenkonvertierungen bescheren, etwa die Promi-Prügelei „Shaq Fu" oder die rabiaten 3D-Skater aus „Skitchin". Dies nur am Rande, denn hier gibt's viel zu tun:
Der Sohn des im „Desert Strike" gefallenen Diktators Kilbaba ist nämlich nicht nur in Papis Fußstapfen getreten, er ist sogar noch größenwahnsinniger als dessen Idol Saddam Hussein – wo sich er und Senior bloß einen kleinen Wüstenstaat unter den Nagel reißen wollten, da plant Junior Terror auf globaler Ebene! Da der Plan auch einen Atomschlag gegen die USA beinhaltet, muß der Schlimmfinger nun an acht Fronten (darunter nicht nur das titelgebende Dickicht) bekämpft werden. Die Einsätze umfassen fliegenden Begleitschutz für den in Washington D.C. beheimateten Präsidenten, die Zerstörung von atomaren U-Booten auf hoher See, das Plätten von terroristischen Ausbildungszentren in der Wüste, die nächtliche Befreiung von internierten Kriegsgefangenen, das Bombardement idyllisch gelegener Mohnkulturen und das Aufstöbern im Schnee verborgener Raketendepots. Das Finale findet dann in den Bergen statt, wo der Oberschurke in einer aus Drogengeldern finanzierten Villa haust.
Doch ehe man im Apache-Helikopter (gelegentlich ist auch das Umsteigen auf Stealth Fighter, Motorräder oder Hoovercrafts samt individueller Bewaffnung angesagt; etwa, um vom Luftkissenboot aus Wasserminen zu legen) über schicke Iso-Schlachtfelder düst, muß im Optionsmenü ein wenig Einstellarbeit geleistet werden. So sind hier die Zwischenanimationen an- bzw. abstellbar, und die Wahl des Copiloten bestimmt darüber, wie akkurat später gezielt und gefeuert wird. Das Control-Menü läßt zudem ein Justieren der Hubschrauber-Trägheit zu, denn echte Top Guns werden das „Nachrutschen" bei Bremsmanövern ja nicht missen wollen, während Einsteiger es abstellen und so den hohen Schwierigkeitsgrad entschärfen dürfen.
Im Unterschied zu „Desert Strike" darf nun leider nicht mehr per Tastatur oder Maus gelenkt werden, entgegen der Anleitung wird außerdem ein zweiter Feuerknopf nicht unterstützt – und das Umschalten zwischen MG, den flinken Hydra-Missiles und den (nomen est omen!) Hellfire-Zielsuchraketen per Space-Taste kann im Eifer des Gefechts zu prekären Situationen führen. Auch an anderer Stelle läßt der Dschungelkrieg etwas Liebe zum Detail vermissen: So sehen die in der Amiga-Version von „De-

Wer findet den Unterschied: die Präsidentensuite am A500...

...und in der AGA-Version

sert Strike" noch wirklich hübschen Explosionen mit ihren transparenten Rauchfahnen jetzt genauso wie am Mega Drive und damit recht ärmlich aus; auch der Schattenwurf der diversen Objekte hat an Qualität verloren. Und eine HD-

Keine Gnade für Schneemänner

Installation hätten wir angesichts der zwar nicht häufigen, aber doch recht nervigen Nachladerei ebenfalls gerne gesehen, zumal das Game auf DOS-formatierten Disketten vorliegt und die Festplatten-Tauglichkeit damit eigentlich gegeben ist.

Aber wer mag sich schon über solche Minidornen aufregen, wenn das Gameplay so fesselnd blüht wie hier? Jeder Level setzt sich aus Briefing sowie spannenden und abwechslungsreichen Untermissionen zusammen, deren Erledigung durchaus nicht an die vorgeschlagene Reihenfolge gebunden ist. Wirklich wichtig ist das Ausnutzen örtlicher Gegebenheiten (etwa beim Anpirschen), das Mitbringen flotter Reaktionen und

Panzer in Sicht

das Leisten strategischer Vorarbeit, denn wer nur sinnlos durch die Gegend ballert, hat im Nu seine Munition verpulvert und setzt den sehr begrenzt haltbaren Heli-Schutzpanzer einer Übermacht von Tanks, Flaks, Raketenwerfern, Schnellbooten und Feindhubschraubern aus. Ein jederzeit aufrufbarer Infoscreen weiß dabei über den momentanen Stand der Dinge Bescheid und verrät anhand einer übersichtlichen Karte, wo sich Geiseln, Kraftwerke oder sonstige Ziele verbergen – allein die Aufgabe, dringend notwendige Zusatzvorräte für Treibstoff und Munition zu finden und dann per Greifhaken an Bord zu hieven, bleibt ganz allein dem Piloten überlassen.

Konzentration ist also erste Heldenpflicht und fällt angesichts der starken Realo-Atmosphäre mit den zahlreichen Zwischenanimationen und der höchst dramatischen Begleitmusik auch nicht weiter schwer. Zugegeben, die Optik des eigentlichen Spiels ist streckenweise etwas eintönig, aber stets sehr akkurat und ins Detail gehend gestaltet sowie zumeist fein animiert. Dabei sieht die spezielle AGA-Fassung übrigens nur eine Winzigkeit besser aus als die Standard-Version; das Scrolling klappt hier wie dort einen Tick softer als anno „Desert Strike" und geht auch bei hohem Spriteaufkommen nicht in die Knie. Die Soundkulisse aus FX und Sprachausgabe überzeugt ebenfalls rundum, lediglich die Todesschreie getroffener Soldaten dürften wohl nicht jedermanns Geschmack treffen…

Aber über Geschmack läßt sich ja ohnehin nicht streiten und über die Qualität dieses Spiels letztlich auch nicht: Jungle Strike ist die derzeit beste Action-Simulation am Amiga, da beißt auch ein „Zeewolf" keinen Faden ab! (rl)

Jeder neue Auftrag birgt neue Gefahren

Munition am Haken

Mein Luftkissenboot ist voller Aale!

JUNGLE STRIKE
(OCEAN/ELECTRONIC ARTS)
ACTION-SIMULATION

85%
„PACKEND"

	STANDARD / AGA
GRAFIK	77% / 79%
ANIMATION	80% / 80%
MUSIK	81% / 81%
SOUND-FX	79% / 79%
HANDHABUNG	77% / 77%
DAUERSPASS	88% / 88%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	1 bzw. 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Ein paar geänderte Grafiken und Sounds, dazu 72 neue Levels, aber das originale Gameplay – wäre der Vorgänger nicht auf dem Index gelandet, hätte man dieses Spiel vielleicht als preiswerte Datadisk veröffentlicht…

Denn viel mehr als eine Datadisk ist es nun mal nicht, was Sensible Software hier den Fans der schwarzhumorigen Stratego-Ballerei offeriert. Die Zwei hinter dem Titel macht rechtlich zwar ein neues Verfahren der BPS erforderlich, rechtfertigt aber nicht unbedingt den Preis: Das wenige, was hier abgeändert wurde, ist oft genug eine Verschlimmbesserung. So schockt bereits das Titelbild die Veteranen mit dilettantischer Grafik, und die Musik hat nicht mehr annähernd die Klasse des genialen Vorgänger-Tracks. Auch die Jingles im Spiel selbst kennt man ganz überwiegend schon, und daß auf dem Soldatenfriedhof (dessen Bild ebenfalls ein Abklatsch der bekannten Grafik ist) keine Beerdigungen mehr stattfinden, ist ja auch nicht unbedingt eine Verbesserung. Gameplay und Steuerung sind hingegen ganz wie gehabt: Das linke Mausohr sorgt für Bewegung unter den Wuselsprites, mit dem rechten wird geballert, beide zusammen bepflastern das Iso-Terrain mit Granaten oder Raketen. Und natürlich kann man sein Regiment immer noch in Teams aufteilen und die Karte studieren.

In den ersten Levels watet man durch getötete Araber, jagt Hütten oder Zelte in die Luft und weicht versteckten Sprengfallen aus. Neu sind Schalter, die zur Betätigung einladen, und natürlich der Transport per UFO zu außerirdischen Schlachtfeldern.

Ein Blick auf die Karte

Ein Eigenheim der Aliens?

Ein Rammbock mit Dieselantrieb?

Aber auch Aliens haben rotes Blut, und wenn zwischenrein (quasi als Test für den großen interplanetaren Endkampf) mal im Mittelalter gemetzelt wird, wundert man sich über gar nichts mehr: Während hier Rammböcke die Jeeps ersetzen, warten die Waffen der Burgherren mit einer erstaunlichen Ähnlichkeit mit modernen Kugeln und Raketen auf. Interessant auch, daß die Rammböcke ihren Geräuschen und Abgasen nach wohl mit Diesel betrieben werden! Immerhin ist dann bei der Schlacht um die Hochhausschluchten im Chicago der 30er Jahre das Szenario wieder stimmig.

Wer sich also dasselbe Feuerwerk an Ideen erwartet, wie es der Vorgänger gezündet hat, sieht sich enttäuscht – zumal die neuen Kampfgebiete nicht mehr so liebevoll designt wurden und mit ihren Massen an Gegnern den Schwierigkeitsgrad in Höhen schrauben, die nach eigener Auskunft selbst dem „Obersensiblen" Jon Hare suspekt sind. Die Präsentation hat insgesamt eher nachgelassen, und daß keine Missionen für Nullmodem-Krieger eingebaut wurden, ist ein weiteres Ärgernis. Unter dem Strich ist Cannonfodder 2 damit ein Fall für Fans, die bereit sind, auch mal etwas mehr Geld in eine für sich alleine spielbare Datadisk zu investieren. Und natürlich eine Beschäftigungstherapie für arbeitslose Jugendschützer… (mm)

CANNONFODDER 2
(SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)
ACTION-STRATEGIE

73%
„SCHNELLSCHUSS"

GRAFIK	71%
ANIMATION	73%
MUSIK	66%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	73%

FÜR EXPERTEN

PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE/HIGHSCORES	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Daß Silvester ist, erkennt der auch nächtens und feiertags hart arbeitende Leserbrief-Redakteur meist nur am Feuerwerk vor dem Bürofenster – und selbst das ist kein sicheres Indiz, möchte er Chef und Schriftverkehr doch fast täglich am liebsten zum Mond schießen...

DER AUGENZEUGE

Da fährt man nun extra zur Messe nach Köln, zahlt mehr als'n Hunni für Zug und Eintritt, um mal persönlich mit Michael zu reden, und dann liegt der arme Kerl krank im Bette! Auch Joe war, weil äußerst gestreßt, kaum zu packen, und man hatte nicht mal den Hauch einer Chance, an dem schönen Automaten zu spielen, ohne Ewigkeiten zu warten – gemein! Und als mir dann auch noch Erik Simon eröffnete, daß von „Albion" keine Amiga-Versionen erscheinen werden, ging's nimmer schlimmer. Oder doch? Ab ca. 11 Uhr konnte man sich jedenfalls kaum noch bewegen, so voll war es. Von den kilometerlangen Warteschlangen an manchen Ständen ganz zu schweigen...
Davon abgesehen: Was treibt Oskar (mein persönlicher Lieblingsredakteur) denn jetzt so? Will er nicht lieber wiederkommen? Er wird uns fehlen, mir fehlt er sogar schon!
gesteht Ralf Peterek aus Rheine.

Wie merkwürdig: Unter den auf der Computer 94 anwesenden Joker-Mitarbeitern herrscht Einigkeit wie selten darüber, daß gerade Michaels Abwesenheit die an sich schon schöne Messe noch schöner gemacht hat. Er selbst wäre allerdings sehr gerne gekommen und möchte sich auf diesem Wege bei Dir und allen anderen, die er verpaßt hat, entschuldigen. Und Oskar? Nun, der geht uns allen ein bißchen ab – aber ob auch wir ihm abgehen?

Langsam nervt's, wenn die Leute immer bloß herumjammern, was nun aus dem Amiga werden soll. Es liegt doch an jedem selbst, was er aus dem Compi macht: Das Hardware-Angebot erschlägt einen fast, und auch die Software-Hersteller gehen jetzt echt umfangreiche Projekte an – man denke nur an Magic Bytes „Biing!". Ich kann auch nicht verstehen, warum Thomas Albers in der letzten Mailbox meinte, der CD-Joker gehöre nicht ins Heft. Gerade das Medium CD ist doch revolutionär!
stellt Falk Kuhndt aus Kutenholz klar.

Dem haben wir nichts hinzuzufügen. Oder doch: Lang lebe die Amiga-Revolution!

Der Hauptgrund meines Schreibens ist die seit Monaten auf Euren Leserbriefseiten tobende Diskussion über Hardwarefähigkeiten des Amigas und Konvertierungen von PCs. Tja, und Ihr tut dabei so, als ob es ganz natürlich sei, daß Umsetzungen schlechter sind als ihre DOSen-Vorbilder und daß sich daran auch nichts ändern kann, weil ein „Amiga nun mal kein PC" ist. Sicher, die Standard-„Freundinnen" bringen natürlich keine Games, die auf 'nem 486 DX2 gerade mal so laufen, aber bei AGA-Amigas mit einem 68030-Prozessor und etwas Fastram sollte das durchaus möglich sein. Leider erfreuen sich solche Kisten nur einer ziemlich geringen Verbreitung, weshalb sich kein Hersteller die Mühe macht, spezielle Versionen zu entwickeln. Und da liegt der Hund begraben: Während sich die PCler quasi jedes Jahr einen neuen Rechner kaufen, hängen viele Amiganer (z.B. Thomas Albers aus der Dezember-Mailbox) immer noch an alten Standards.
Noch ein Aprilscherz am Rande: In der 4/93 hattet Ihr einen fingierten Testbericht zu „The Solver", einem automatischen Adventurelöser. Damals freutet Ihr Euch diebisch, daß sogar ein Versandhändler drauf reingefallen war und „The Solver" mit ins Angebot aufnahm. Wißt Ihr eigentlich, daß Euch da noch jemand auf den Leim gekrochen ist und seinen Irrtum bis heute nicht bemerkt hat? Nein? Dann schaut mal in den Joker-Index...
läßt Helmut Sauter aus Langenargen seine Bombe platzen.

Deine Meinung bezüglich der Machbarkeit von 1:1-Konvertierungen vom PC bei entsprechender Hardware-Aufrüstung wollen wir mal weitgehend unkommentiert stehen lassen; dazu nur soviel: Die Katze beißt sich schon insofern in den Schwanz, als das Hauptargument für den Amiga ja gerade sein günstiges Preis/Leistungsverhältnis war und ist. Wir könnten uns nun natürlich wegen der Ente im Index ganz woanders hinbeißen, tun es aber nicht. Statt dessen klopfen wir uns auf die Schulter, denn wer sonst könnte so geniale Aprilscherze aushecken, daß ***er selbst darauf hineinfällt – und das anderthalb Jahre lang?!***

Wir berichten heute vom Internationalen Joker-Film-Festival in Grasbrunn, das alle 73 Jahre veranstaltet wird – Regisseure aus 8 Millionen Ländern stellen diesmal ihre Werke zur Diskussion:
Michael Labiner präsentiert seinen neuen Streifen „Der Patrizier", wo er selbst für Regie, Produktion, Kamera und sämtliche Rollen verantwortlich zeichnet. Der Film erzählt die Geschichte eines jungen, aufstrebenden Zeitungsmagnaten, der am Ende einem tragischen Herzanfall erliegt, als ihm ein Groschen in den Gully rollt. Absolut kultverdächtig!
Auch von Brork gibt es Neuigkeiten, denn der Regisseur der legendären „Beast"-Trilogie meldet sich in einem ganz anderen Genre zurück. „Oskar" ist eine perfekte Neuverfilmung von „Das Phantom: Der Opa", und wer könnte besser für die Hauptrolle geeignet sein als Oskar Dzierzynski? Na, dafür ist aber nun wirklich ein Oscar fällig...
Ein anonymer Underground-Film sorgt abseits der großen Leinwände für Furore. „Joe and Max – The Caveman Journalists" handelt von zwei arbeitslosen Spieletestern, die in die Klauen des Bösen geraten. Ein unsichtbares Wesen namens „Der Joker" zwingt die beiden, gegen ihren Willen völlig schwachsinnige Testberichte zu schreiben und dann auch noch

Geld dafür zu verlangen! Gerüchte, denen zufolge Rick Dangerous Löwenstein das Drehbuch verfaßt haben soll, wurden entschieden dementiert.
Auch die Weiblichkeit kommt nicht zu kurz: Mit „Plague – Ein Film über Männer" zeigt Brigitta „Medusa" Labiner, daß Frauen ebenfalls gute Stories erzählen können – es aber viel zu selten tun! Denn die Handlung versandet nach einem eh schon schwachen Beginn in der unglaubwürdigen Geschichte eines Ehepaares, das gemeinsam ein Computer-Magazin herausgibt. Lächerlich!
Last but not least berichten wir über „History Line 1914-1918", dem neuen Werk von *Alt*meister Papa Joe. Der bekannte Regisseur von „1869" erzählt hier eine weitere Episode aus seinem ereignisreichen Leben. Obwohl das Movie noch nicht ganz abgedreht ist, beginnt schon der Kleinkrieg unter den Kinos: Jeder möchte die Vorführungsrechte seinen Konkurrenten zuschieben…
behauptet Cineast Roland Spindler aus Pasching in Österreich.

Inzwischen steht der wenig erfreuliche Ausgang des vielversprechenden Festivals leider fest: Michael sparte am Material und wurde daher nur für den kürzesten Kurzfilm (12 Sekunden incl. zwei Werbepausen) prämiert, Oskar und Oscar flüchteten im Ost-Car, „Joe & Max" landeten wegen Meckerns auf dem Index, Brigitta wurde von Alice Schwarzer mit einem Emma-Magazin halb tot geschlagen, und Joachim fand aufgrund fortgeschrittener Senilität die Filmrollen nicht mehr. Aber nächstes Jahr soll Grasbrunn dann Cannes endgültig den Rang als Filmmetropole ablaufen!

Eigentlich war ich ja auf Entziehungskur (wegen Geldmangels und Gefahr von Überdosis), aber vor ein paar Tagen bin ich dann doch rückfällig geworden. Ganz ohne bösen Willen schlenderte ich rein zufällig durch die tiefen Labyrinthe eines Zeitschriftenladens, als ich wiederum zufällig das blaue „A" aus einem der Regale hervorblitzen sah. Mir war sofort klar, daß es sich hier nur um den göttlichen ersten Buchstaben des göttlichen Titels Eures göttlichen Hefts handeln konnte! Hektisch schaute ich mich um, kalter Schweiß stand mir auf der Stirn, und dann war es da, das Gefühl in mir: Ich MUSS ihn haben! Blitzschnell griff ich zu, rannte aus dem Laden (hatte ich eigentlich überhaupt bezahlt?) und nahm die erste große AJ-Dosis seit mehreren Monaten. Wie allerdings zu befürchten gewesen war, bekam ich nach einigen Tagen massive Entzugserscheinungen, so daß ich mir auch noch den PC Joker unter den Nagel riß. Den habe ich freilich mittlerweile auch schon durch, und es ist ein wahres Wunder, daß ich diesen Brief überhaupt aufs Papier bekomme! Trotz meines Leidens hätte ich aber gerne noch Antwort auf ein paar Fragen:
1) Wo zum Teufel sind Brigittas Seitenhiebe geblieben? Habt Ihr sie während meiner Abwesenheit einfach rausgeschmissen?
2) Stimmt es, daß Michael geheime Pläne schmiedet, die Weltherrschaft zu übernehmen?
3) Ich finde Euren Kicker-Cup ein wenig blaß. Ihr könntet doch mal ein Preisausschreiben machen, bei dem die Leser Emblem und Trikots für den FC Joker entwerfen sollen?
4) Im Joker Shop sollte es mehr originelle Dinge zu kaufen geben, z.B. ein Heft, in dem alle bisher erschienenen Joker Comics zusammengefaßt sind. Zudem wäre an Joker Spielgeld-Dollars, ein Joker Brettspiel, die Schorsch-Solo-Rollenspiele, ein Buch über Michaels geheime Machenschaften, ein Special-Magazin über moderne Foltermethoden oder gar an Brorks Keulensortiment zu denken.
5) Kann man Michael als Plüschtier kaufen?
hofft Robin Strothmann aus Gütersloh.

1) Brigitta erholt sich derzeit von der heimtückischen Emma-Attacke (siehe vorheriger Brief) und hat daher, von gelegentli-

chen Rückfällen abgesehen, die Nase von Hieben aller Art erst mal voll.
2) Wieso geheim? Hey, uns erzählt Mike dauernd, daß wir nicht aus dem Verlag können, weil vor seiner weisen und gerechten Herrschaft ein großer Krieg das Umland verseucht hätte!
3) Gute Idee, warum hast Du noch keine Entwürfe beigelegt?
4) Ein Vorschlag zur Güte: Du kaufst uns das derzeitige Sortiment im Joker Shop komplett ab, und wir garantieren für gaaanz originellen Nachschub.
5) Nein, aber auf dem Oktoberfest gab es Glibbertierchen mit einer verblüffenden Ähnlichkeit!

Neulich war ich auf Schnäppchenjagd und blätterte einen Werbeprospekt durch. Dabei fiel mir dann folgendes Inserat in die Finger: „Frisches Hähnchen mit 4 Beinen…". Weia, das ist dann ja wohl der Durchbruch in der Genforschung! Damit Ihr mir die Sache auch glaubt, habe ich die Anzeige gleich mitgeschickt…
freut sich Markus Schiml aus Maxhütte.

Hat hier zwar eigentlich nix zu suchen, der mutierte Gummiadler, aber wir drucken's trotzdem. Schon weil Michael bei Anzeigen aller Art eigentlich nie widerstehen kann…

FLOP IST TOP

1) Da Ihr in der Novembernummer nur zwei halbwegs schlechte Spiele getestet habt, kommt bei mir die Furcht auf, daß Ihr jetzt denselben Fehler macht wie in Eurer Anfangsphase – nämlich jedes Spiel gut zu finden. Da ich Euer Magazin aber nur sehr unregelmäßig lese, bleibt ja zu hoffen, daß es sich um einen Einzelfall handelt. Trotzdem schade, denn die Flop-Artikel lesen sich immer besonders nett.
2) Besprecht Ihr eigentlich auch Spiele, die von Privatpersonen eingeschickt werden? Sollte dies nämlich der Fall sein, dann…
3) Was haltet Ihr davon, auch mal eine Art Trash-Klassiker zu verhackstücken? Ich denke da z.B. an das absolute Kultspiel „Luxor" (Amiga, Ende 1988). Einfach klasse, denn was „Plan 9 from Outer Space" für die Filmwelt ist, das ist „Luxor" für den Amiga!
schwärmt Alexander Drews aus Sangenstedt.

1) Das ist auch mal was Neues: ein Zocker, der hofft, daß ein Monat voller guter Spiele nur ein Einzelfall ist!
2) Dann was? Dann fällt Weihnachten wieder auf den 24. Dezember? Dann sind alle Katzen grau? Dann würdest Du uns Deine gesammelten Werke schicken? Warum nicht? Wenn sie was taugen, nur immer her damit – wäre ja nicht das erste Mal, daß wir Privat-Soft vorstellen.
3) Mmmhh, Trash-Klassiker? Hört sich ganz originell an, was meinen die anderen Leser?

JAPANOPHOBIE

Sega und Nintendo sind doch das Letzte! Nicht nur, daß sie viele tolle Spiele (z.B. „Maniac Mansion") durch ihre verdreckten Kassettenlaufwerke ziehen, nein, sie müssen jetzt, da das CD32 veröffentlicht ist, auch noch mit irgendwelchen Ultra 64-Dingern daherkommen! Und ich kapiere nicht, wie die Leute 130 Mark blechen für 'nen Klempner mit Rohrbruch oder einen Igel, der aussieht, als würde er mit seinem Kopf das Klo putzen. Ich meine, die CDs für das CD32 kosten doch höchstens 69 Steine, und das Gerät selber

kann man prima aufrüsten. Leider bin ich in diesem Fall pessimistisch und denke, daß die Japaner irgendwann Deutschland überrennen werden und der Amiga stirbt. Das wäre dann die Apokalypse!
prophezeit Andreas Grebe aus Friedrichsdorf.

Dein Enthusiasmus in allen Ehren, aber wenn Du so weitertobst, wird Dich bald ein apokalyptischer Herzkasperl überrennen. Nicht umsonst sagt Konfusius: „Ein kleines Schlückchen Baldlian wilkt wahle Wundel – ehllich!"

Daß Ihr den Amiga offensichtlich nur mißbraucht, um Eure Zeitschrift zu verkaufen, geht ja aus einigen eindeutigen Äußerungen in der Mailbox hervor, die wohl gezielt gegen den Amiga sprechen – was von einer selbsternannten Amiga-Zeitung ziemlich unverschämt ist. Wenn der Amiga so schlecht ist, wie Ihr ihn darstellt, warum verschwendet Ihr dann Papier dafür? Wir sehen es als erwiesen an, daß Ihr PC-User seid und mittels Eurer Zeitschrift gegen den Amiga wilde Behauptungen aufstellt! Ihr haltet wohl die Amiga-User für zurückgeblieben, weil sie sich lieber einen Amiga als einen veralteten MS-DOS-Rechner zugelegt haben? Als wir gelesen hatten, der Amiga wäre veraltet und könne keine gute 3D-Grafik darstellen, war unsere Toleranzschwelle jedenfalls überschritten! Wenn der Amiga mit seinen zehn Jahren veraltet ist, was ist dann der PC mit seiner Steinzeit-Technologie? Es ist wohl eindeutig eine Tatsache, daß der Amiga in Fernsehanstalten, Multimedia-Studios, ja selbst in Hollywood und bei der NASA seinen Platz hat, nicht aber die MS-DOS-Rechner! Was Ihr macht, ist ein gezieltes Vorgehen gegen den Amiga, und wenn es in Zukunft eine neue Zweigstelle von Commodore geben wird, werden wir rechtliche Schritte gegen Euch unternehmen! Es wäre besser, Ihr würdet Euch um Euer MS-DOS kümmern und nur Eure PC-Zeitung erstellen, nicht aber ein drittklassiges Amiga-Blatt, das voller Hetzkampagnen steckt! Wir verstehen leider auch die Amiga-User nicht, warum sie diese Äußerungen durch den Kauf des Amiga Jokers unterstützen. Das Recht auf Presse- und Meinungsfreiheit behalten auch wir uns vor und werden mit diesem Brief und den von Euch gedruckten geschäftsschädigenden Kommentaren an die Öffentlichkeit gehen!
teilt uns der Amiga Computer Club Köln mit.

Tja, und nun ist Euer Brief ja tatsächlich in der Öffentlichkeit gelandet. Ehrlich gesagt haben wir den Stuß aber eigentlich nur deshalb veröffentlicht, weil uns eine Frage unter den Nägeln brennt: Besteht Eure Clubuniform zufällig aus weißen Bettlaken mit Kapuzen, und stellt Ihr des nächtens gerne mal das eine oder andere brennende Kreuz vor die Tür eines PC-Users?

LEIDIGE BELEIDIGUNG

Ich lese oft und gern Eure Mailbox – über einige Briefe muß ich schmunzeln, bei anderen fällt mir's jedoch schwer. Ich hatte auch nie das Gefühl, meinen Senf dazugeben zu müssen, aber der Brief von Patrick Eser und Alex Brunner im Dezember-Heft ist einfach irgendwie das Letzte. Seine Meinung mag ja jeder sagen können, aber die Geschichte mit der „geldgeilen Kapitalistensau" geht nun wirklich weit darüber hinaus – derartige Beschimpfungen fallen nur auf die Urheber zurück! Noch dazu ist ziemlich unübersehbar, daß Ihr Euch vor den Amiga stellt, wo Ihr nur könnt. So, und falls die Urheber des ganzen Ärgers diesen Brief lesen (vorausgesetzt, er wird gedruckt), dann möchte ich ihnen sagen, daß sie sich besser bei Michael entschuldigen sollten!
findet Martin Magoltz aus Keinabsender-Unleserlicherpoststempel.

Bist'n anständiger Kerl, Martin! Da Dein Absender nicht zu entziffern war, hoffen wir nur, daß Du nicht gerade aus dem Kölner Raum stammst – der Amiga braucht nämlich vernunftbegabte Leute wie Dich, und dort kann man leicht an den falschen Club geraten...

BEGEHRTER KLASSIKER

Als ich kürzlich Eure Jubiläumsausgabe las, interessierte mich besonders der Klassiker. Dazu folgende Rechnung: Ihr verkauft jeden Monat ungefähr 95.000 Exemplare, und es darf angenommen werden, daß ein Großteil davon bei Stammlesern landet, die den AJ sammeln und gerne vollständig hätten – insbesondere samt Erstausgabe. Von der existieren jedoch maximal noch 15.000 Stück, so daß die meisten Stammleser ohne Joker Nummer eins dastehen. Wie wäre es nun, wenn Ihr einmal auf das Poster verzichtet und statt dessen die Erstausgabe auf Miniformat bringt und dort abdruckt? Und falls der Platz trotzdem nicht reicht, läßt sich das ja auf zwei oder mehr Hefte verteilen; dann hättet Ihr auch gleich 'nen Fortsetzungsroman.
schlägt Stefan Uhlmann aus Frankfurt vor.

Eine nette Idee, die wir gerne zur Diskussion stellen. Allerdings mußt Du Dir darüber im klaren sein, daß es mit der Lesbarkeit in diesem Format nicht weit her sein dürfte.

SCHLEIFSPUREN

1) Es geht ja alles eines Tages kaputt – kann es da sein, daß durch dauerndes Speichern und Löschen die Festplatte durch Schleifspuren etc. ruiniert werden könnte?
2) Wird die neue Amiga-Generation sämtliche Farbvariationen (ca. 16,7 Milliönchen) wiedergeben können oder wird es bei 256 Farben bleiben?
3) Ich finde es unzumutbar, daß man beim A4000/30 zwar das Fastmem auf 16 MB erweitern kann, das Chipmem mit 2 MB aber auf der Strecke bleibt.
4) Wie groß ist eigentlich das Speichervolumen der größten Harddisk?
fragt uns Karsten Skerath aus Wuppertal.

1) Keine Sorge, in der Praxis sollten selbst bei Dauerbetrieb keine Abnutzungsschäden an Festplatten entstehen können – es sei denn, man schleift das Teil durch die Badewanne oder behandelt es mit Fußtritten.
2) Wenn es denn (wie wir alle schwer hoffen) eine neue Generation gibt, wird sie sicher den millionenfarbigen Truecolour-Modus darstellen können.
3) Mag sein, aber wofür braucht der Mensch mehr als 2 MB Chip-RAM?
4) Ein bis zwei Gigabyte sind unter Freaks durchaus nicht ungewöhnlich, spezielle Einzelstücke packen auch mehr.

IST MÖRTEL STRAFBAR?

1) Ich bin ein unheimlicher „Mörtel Kombat"-Fan, und als ich seinerzeit den Test in Eurer Zeitschrift las, habe ich mir das Game auch gleich gekauft. Im Vergleich zum Automaten fand ich es zwar nicht besonders gut, aber so ein Automat kann eben mehr. Nachdem das Programm nun aber indiziert ist: Darf ich es eigentlich behalten, oder mache ich mich strafbar – bin mittlerweile 18? Warum ist es nicht überhaupt möglich, solche Spiele gegen Altersnachweis zu verkaufen? In der Videothek geht so was doch auch!
2) Kann man eigentlich jedes CD-Laufwerk an den Amiga 1200 anschließen? Oder muß ich unbedingt das Overdrive-Teil kaufen?
3) Auch überlege ich, ob ich mir nicht ein CD-i kaufen soll. Da sind PC-User ja besser dran, denn bei denen gibt es schon Karten, die dieses MPEG-Format bearbeiten können. Warum bringt kein Hardware-Entwickler so etwas für den Amiga heraus?

ruft Axel Niesen aus Bielefeld um Hilfe.

1) Selbst wenn Du noch nicht volljährig wärst, dürftest Du das Game behalten, schließlich ist so eine Indizierung kein Besitzverbot – verboten sind nur die Abgabe an Jugendliche sowie eine öffentliche Bewerbung. Womit auch Deine zweite Frage beantwortet wäre: Indizierte Spiele dürfen sehr wohl (allerdings auch nur) gegen Altersnachweis verkauft werden.
2) Über eine SCSI-Schnittstelle lassen sich durchaus auch andere CD-ROMs am 1200er betreiben, doch ist das eine verhältnismäßig teure Lösung, die gegenüber den im letzten Amiga CD-Joker vorgestellten Laufwerken keine wesentlichen Vorteile bringt.
3) Für das CD³² gibt es ja längst ein MPEG-Modul, nur wird der Rechner dadurch nicht zum CD-i kompatibel – lediglich nach diesem Standard komprimierte CD-Videos und Animationen sind damit lauffähig. Auch am PC kann man via MPEG-Karte nicht mit einem CD-i-Programm (inter)aktiv werden, entsprechende Erweiterungen sind erst in Vorbereitung.

MEHR MÖRTEL

1) Vor einiger Zeit habt Ihr geschrieben, daß „Mörtel Kombat" für das CD³² umgesetzt werden soll – jetzt erscheint bald der Nachfolger, was ist also los?
2) Warum sind Eure Bewertungen immer so gerecht?
3) Euer „Krieger"-Zeichner ist ein Naturtalent! Macht er noch andere Comics?
4) Wie konntet Ihr „Rise of the Robots" so früh testen, während die anderen Magazine noch nix im Heft hatten? Ist Michael denn sooo mächtig?
vermutet Nils Buß aus Henstedt-Ulzburg.

1) Während die ersten Todeskämpfer am Amiga für Virgin antraten, kommen die zweiten nun direkt von Acclaim (die Konvertierung hat beide Male Probe besorgt), wobei sich auch die Lizenzen für Computer- bzw. Konsolenversionen unter den beiden Vertrieben aufteilen. Doch konnten sich die Firmen bislang nicht darauf einigen, ob das CD³² nun ein Computer oder eine Konsole ist! Tja, so spielt manchmal das Leben...
2) Gegenfrage: Warum trägt der Papst ein Käppchen? Manchen ist es eben von der Natur gegeben! (Macht mal einer das Fenster auf, hier stinkt's furchtbar nach Eigenlob...)
3) Der natürlich talentierte Werner Regnet zeichnet noch den Joker-Comic sowie die Strips „Ghost in the Machine" im PC Joker – ein Grund mehr, sich auch unsere Schwesterzeitschrift zu besorgen!
4) Gegenfrage: Warum trägt der... (reiß mal einer die Außenwand ein, der Gestank ist nicht mehr auszuhalten!)

DIE MPEG-DÜRRE

Ich bin jetzt schon seit Wochen auf der Suche nach dem MPEG-Modul für mein CD³², aber kein Versand hat das Ding mehr – wißt Ihr Rat? Was ist mit „Mega Race" und „Cyberwar"? Darüber habt Ihr im Dezember-Heft kein Wort verloren! Und wo bleibt „Novastorm"?
rätselt Daniel Gebauer aus Wolfsburg.

Daß für Commo-Hardware momentan Engpässe herrschen, dürfte ja bekannt sein – versuch's doch mal mit einer Kleinanzeige. Der Starttermin für „Mega Race" wurde ein wenig verschoben, zum Trost findest Du im aktuellen Amiga CD-Joker ein schickes Preview zu dieser Raserei. Und „Cyberwar" bzw. „Novastorm" sind nach wie vor angekündigt...

WIR MACHEN DRUCK

Vor einigen Tagen habe ich aus Langeweile meinen alten Drucker an den A1200 gestöpselt, doch trotz intensiven Handbuchstudiums fand ich keinen

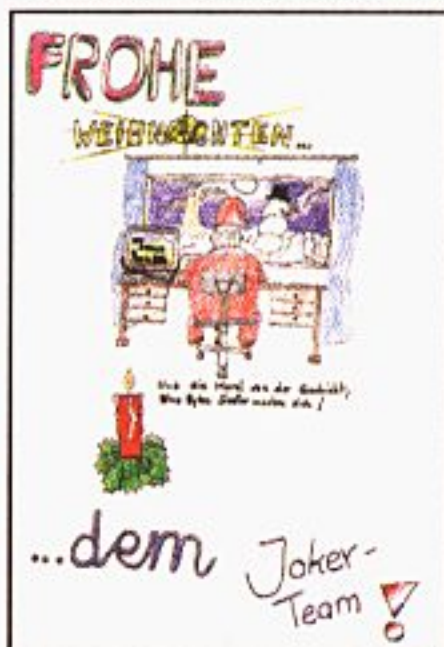
Druckertreiber auf der Extra-Diskette. Habe ich vielleicht etwas übersehen?
wundert sich Andy Menz aus Münnerstadt.

Ja, hast Du. Für Dich und alle anderen, die unter Druck stehen: Die Treiber finden sich neuerdings auf der Storage-Disk im Verzeichnis DEVS\PRINTERS.

1) Eigentlich fühle ich mich schon ein wenig zu alt, um Leserbriefe an ein Computermagazin zu schreiben, aber nach vierjähriger Treue zum AJ haben sich ein paar Punkte angesammelt, die ich mal loswerden möchte. Das größte Manko Eurer Zeitschrift besteht schon seit eh und je, nämlich das „Sommerloch". Warum nötigt Ihr Eure Leser, im Sommer auf die minderwertige Konkurrenz umzusteigen? Auch finde ich auffällig, daß Ihr in den letzten Jahren sehr knauserig mit Wertungen über 91 Prozent seid. Meines Wissens war „Ultima VI" das letzte Spiel, das diese Barriere (irgendwann anno 91) durchbrach – habt doch mal wieder den Mut, hervorragenden Games auch die entsprechenden Noten zuzugestehen!

2) Mit Freuden erstand ich neulich den „Insider" aus Eurem Haus für drei Märker. Ich hätte mich wahrscheinlich auch schon längst zu einem Abo durchgerungen, stünde in der Anzeige nicht der häßliche Zusatz „...zu den dann gültigen Bedingungen". Heißt das nun, daß der Preis wieder hochgeht?

3) Zum Leserbrief von Christian Schenk aus der jüngsten Mailbox möchte ich auch noch etwas loswerden: Den 1200er kann man wohl kaum als „Flop" bezeichnen, hat er sich in Deutschland doch bereits 200.000mal verkauft! In England dürfte die Zahl mehr als doppelt so hoch liegen, und auch bei uns wären's jetzt schon mehr, wenn man das Ding im letzten halben Jahr irgendwo hätte kriegen können. Übrigens solltet Ihr ruhig öfter mal die Verkaufszahlen einzelner Geräte veröffentlichen, wie es die englischen Mags gelegentlich tun. Das würde sicher viele Unentschlossene davon überzeugen, sich auch so ein Ding zuzulegen.
meint Thomas Steiding aus Tübingen.

1) Die Doppelausgaben im Sommer sind der Redaktion heilig – man gönnt sich bzw. uns ja sonst nichts! Und Megahits gab es in den letzten Jahren ja gottlob durchaus einige, ab 91 Prozent Gesamtwertung dürfte es auf ein oder zwei Prozentchen mehr eigentlich nicht mehr so ankommen, oder?
2) Freut uns, daß Dir unser Branchenmagazin gefällt; stehen ja auch wirklich hochinteressante Insider-Infos drin! Ob der Preis wieder hochgeht oder das vergünstigte Angebot (zu Beginn waren 10,– DM pro Ausgabe zu berappen) zum Standard wird, entscheidet sich nächsten Monat. Dann sollte ein Blick auf die Anzeige im Amiga Joker genügen, und wir haben hoffentlich wieder einen „Insider"-Abonnenten mehr.
3) Mehr Verkaufszahlen? Kannst Du haben: Der Amiga Joker geht derzeit exakt 94.222 mal über den Ladentisch und ist damit das meistgekaufte Magazin seiner Art. So, hoffentlich überzeugt das nun noch ein paar Unentschlossene, sich auch so ein Ding zuzulegen...

Einen netten Nikolaus erhielten wir von Sven Koesling aus Berlin zugesandt. Und sollte sich bei dem einen oder anderen die Bescherung etwas verzögert haben, dann wißt Ihr nun auch, warum: Santa konnte sich von den „Siedlern" nicht losreißen...

Eigentlich gehört ja der Leserbrief-Redakteur zum Mond geschossen, denn so eine Einleitung wie diesmal darf einfach nicht sein – schließlich brauchen wir auch nächsten Monat wieder bergeweise Briefe voller Lob, Kritik, Anregungen und Fragen von Euch, um das Heft immer besser und diese Seiten immer voll zu machen! Nehmt also bloß keine Rücksicht auf das (vermutlich im Silvester-Suff geschriebene, ich hab' da schlicht 'nen Blackout) Intro-Geschwafel, dann küssen wir Euch auch die Füße in Form eines Abdrucks. Wahlweise erfolgt der Kuß via Antwortbrief, wozu Ihr allerdings UNBEDINGT RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegen müßtet. Hinten verziert Ihr den Umschlag dann noch mit einem leserlichen Absender und vorne, direkt unter der Briefmarke, mit folgenden Zeilen:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger

DAS SILVESTER-ABO
2 SPIELE IN VOLLVERSIONEN GRATIS!!!

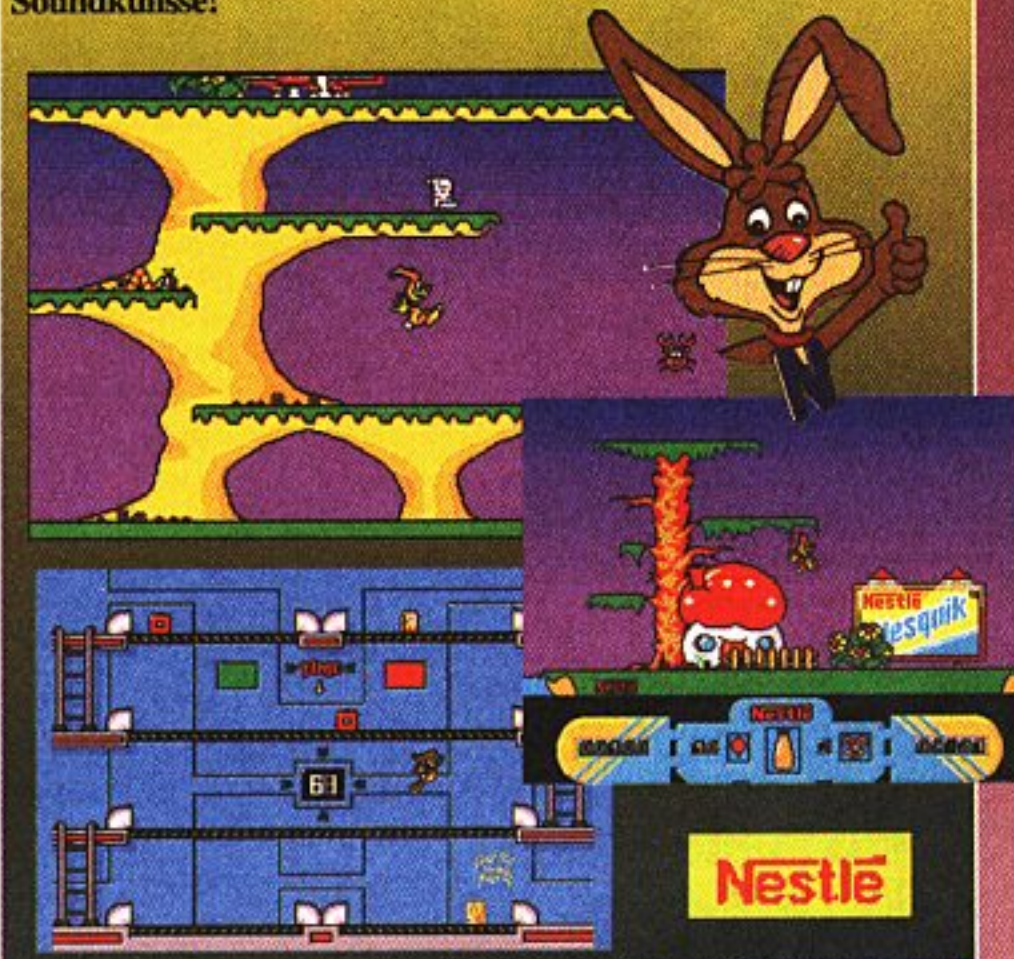
Wer das neue Jahr mit einem neuen Abo feiert, bekommt seine Hefte schneller und preisgünstiger – sowie die VOLLVERSIONEN der Spiele „DIE SUCHE NACH DEN VERLORENEN SEITEN" und „TONY & FRIENDS IN KELLOGGSLAND" noch obendrein!

Auch 1995 ist der Amiga Joker wieder erste Wahl, wenn es um Entertainment geht, ganz klar. Noch klarer wird das im Abo, wo man alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für nur noch 63,– DM (Ausland: 75,– DM) kriegt. Außerdem seid Ihr so in Zukunft noch schneller informiert, denn wir versenden die Hefte exakt eine Woche vor dem Kioskstart, natürlich umweltschonend und dennoch wetterfest verpackt. Dazu kommen nur jetzt, hier und heute folgende Geschenkprämien:

1) TONY & FRIENDS IN KELLOGGSLAND

der ultraheiße Plattform-Hüpfer von den „Turrican"-Machern bei Factor 5: Als Tony der Tiger oder Smack der Frosch dürft Ihr durch megabunte und supersoft scrollende Szenarien turnen und Euch an einem knusprigen Gameplay voller Optionen und Geheimlevels erfreuen!

2) DIE SUCHE NACH DEN VERSCHOLLENEN SEITEN

führt Euch bzw. den Nestlé-Hasen Quicky ebenfalls durch ein Jump & Run der Sonderklasse: Es warten putzige Sprites, weich in alle Richtungen scrollende Gebirgs- und Space-Landschaften, viele Gegner, Boni, Sonderlevels, Grafik-Gags und eine tolle Soundkulisse!

Jumpt also noch heute mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten, denn die beiden Voll-Games gibt es nur zum Jahreswechsel. Allerdings gibt es dann bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

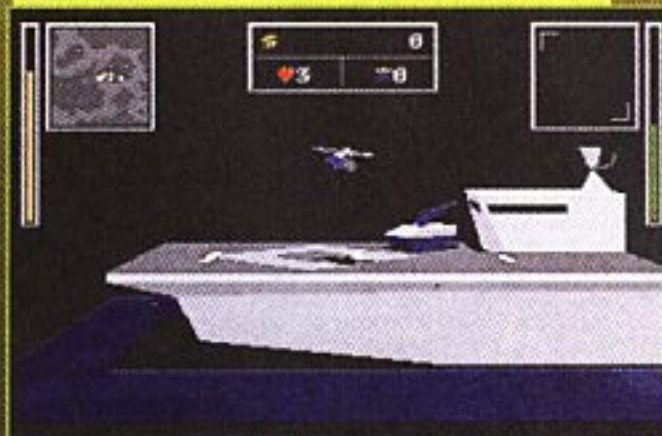
VOM WILDEN FLUGHUND GEBISSEN

ZEEWOLF

Grafisch haben die Frischlinge von Binary Asylum bei dieser actionreichen Heli-Sim nicht gerade den Wolf von der Leine gelassen – aber in Sachen Gameplay ist ihr Erstlingswerk tatsächlich ein Überflieger!

An Details mangelt es zumindest nicht...

Kein Wunder, denn wenn diese Crew nichts von hochkarätigem Gambling versteht, wer dann? Schließlich waren Andy Wilton, Bob Wade und Andy Smith lange bei dem in England einst sehr populären Spielemagazin ACE als Tester beschäftigt! Jetzt hat unser Kollegen-Trio also das Lager gewechselt und am Amiga den Archimedes-Klassiker „Zarch" wiederbelebt – was schon deshalb begrüßenswert ist, weil „Virus", die erste Konvertierung des 88er Kultgames von „Elite"-Vater David Braben, wegen ihrer extrem schweren Steuerung nur wenig Freunde fand. Zeewolf sind solche Probleme fremd, denn hier dürfen Einsteiger ihren Heli sehr bequem per Stick über die Mischung aus Iso- und 3D-Vektorgrafik steuern, während geübte Piloten mit der gewöhnungsbedürftigen Maus zusätzliche Manöver wie z.B. den Flug im Rückwärtsgang in Angriff nehmen können. So oder so warten 32 abwechslungsreiche Missionen, wo Geiseln bzw. Bruchpiloten einzusammeln und Panzer, Flug- oder Bodenziele auszuschalten sind. Und ehe man dann irgendwann dem gegnerischen Kommandeur höchstpersönlich an die Karre fliegt, muß noch des öfteren am Greifhaken hängendes Militärgut durch die Luft kutschiert werden, was wegen der realistisch veränderten Trägheit nicht eben einfach ist. Der Hubschrauber steckt dank seines Schutzpanzers einige Feindtreffer weg und ist für alle heiklen Aufgaben bestens gerüstet: Die bordeigenen MGs, Raketen und Zielsuchprojektile holen sich das nächst(f)liegende Opfer automatisch ins Visier. Zwischen den Waffensystemen kann jederzeit umgeschaltet werden, Nachschub an Munition und Treibstoff holt man sich gegen Bares (Erfolge werden finanziell versüßt) auf einem Seefrachter ab. Guter Überblick ist dank des stets eingeblendeten Nahbereichs-Scanners kostenlos, und wer das gesamte Einsatzgebiet einsehen will, greift zum Taktikscreen, wo auch jeder Missionsabschnitt nochmals erläutert wird, während man in einem verkleinerten Spielfenster weiterkämpft.

Das Gameplay ist also hochmodern, die Präsentation dagegen absolut veraltet: Auf Standard-Amigas ruckeln detailarme, ewig gleiche 3D-Landschaften träge vor sich hin; auf Zwischenbilder wurde komplett verzichtet. Echtes Flugfeeling kommt erst am A1200 oder mit Turbokarte auf, dann aber richtig: Wenn MG-Salven das Wasser aufwühlen, ein Feindheli gen Boden trudelt oder ein getroffener Panzer qualmt, explodiert und anschließend brennend liegenbleibt, dann sieht das schon recht ansprechend aus. Und toll anhören tut sich's dank jeder Menge Sound-FX und Musik im Titel bzw. nach Missions-Ende auch. Tja, und damit ist Zeewolf ein klarer Fall für strategische Aktionisten, denen die inneren Werte wichtiger als die Verpackung sind! (rl)

Anflug auf die Basis

ZEEWOLF
(EMPIRE/BINARY ASYLUM)
3D-LUFTKAMPF

80% „BISSIG"

GRAFIK	62%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	83%

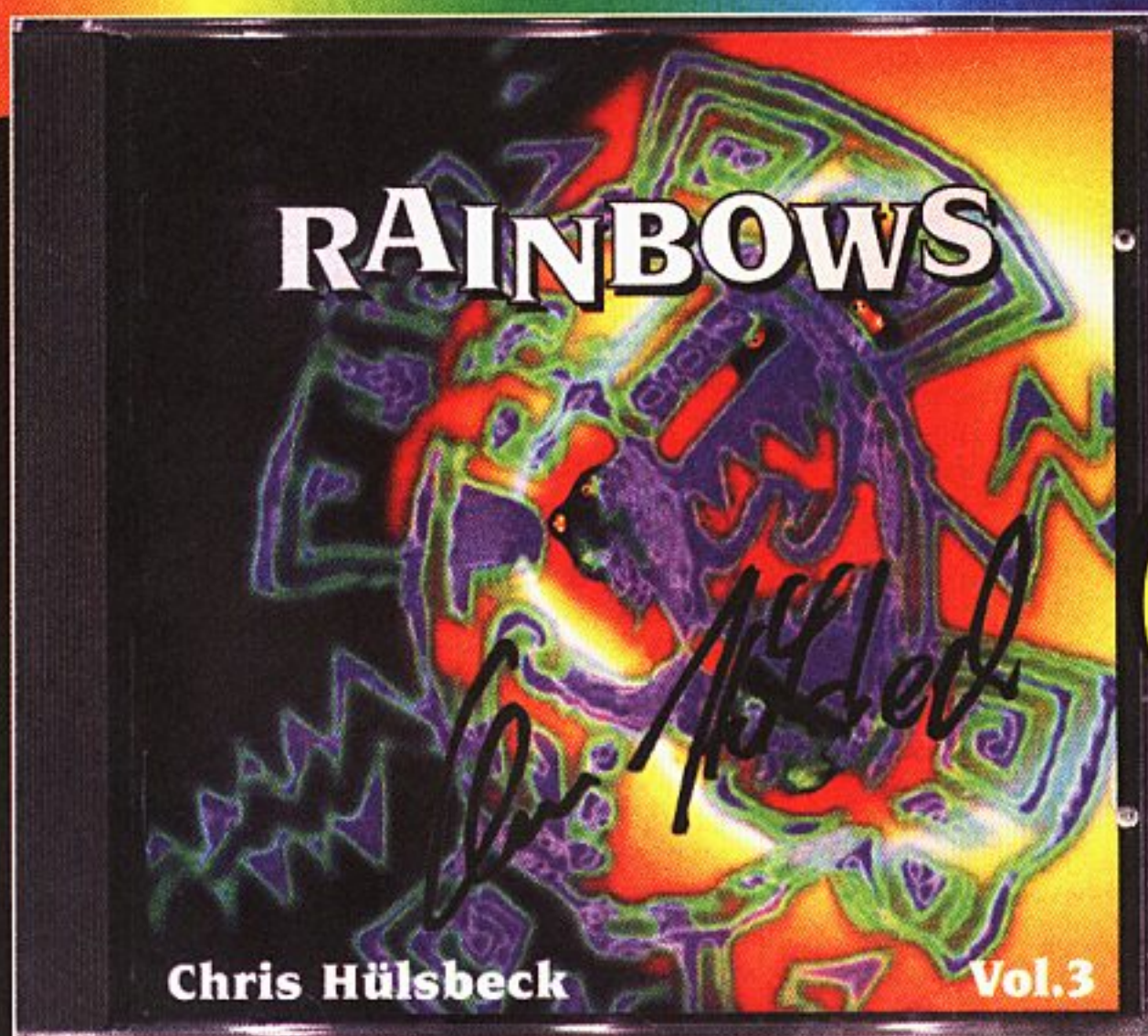
FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 89,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Ein Blick auf den Taktik-Screen

Feuer frei!

DIE NEUE HÜLSBECK-CD

exklusiv im Joker Shop!

Jede Scheibe von Chris Hülsbeck persönlich handsigniert!

„RAINBOWS" ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS" für 31,– DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag . „JOKER SHOP" . Bretonischer Ring 2 . 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

CENTER COURT TENNIS

Der Herstellername ist Programm: Das neue Blitzware-Label hat diese Tennissimulation mit „BlitzBasic" gestrickt – was sie dem alten „Great Courts 2" zwar ähnlich, aber eben längst nicht so gut macht.

Hier dient ein auf unterschiedlichen Belägen durchführbares Einzel gegen Mitmensch oder Compi als Training, und wer sich erst mal fit genug fühlt, darf dann als Profi Weltranglistenpunkte und Preisgelder sammeln. Da bei Turnieren aber schon ein einziger Gewinnsatz über das Weiterkommen entscheidet, müssen wohl die neun Fähigkeiten der Cracks für ein wenig Realismus sorgen. Sie charakterisieren nicht nur das Alter ego des Spielers, sondern auch seine 95 Konkurrenten: Auf dem Platz erschwitzt man sich jedesmal Punkte, die dann auf Laufarbeit, Lob, Rückhand etc. verteilt werden dürfen und den Helden des Sports allmählich vom Nobody zum zweiten Pete Sampras machen.

Der knallbunte Court ist aus einer leicht erhöhten Perspektive zu sehen und nicht gerade eine Augenweide, was auch für die hölzernen Animationen der darauf herumturnenden Sprites gilt. Immerhin lassen sich die (je nach Stellung zum Ball) verfügbaren Schläge mit dem Stick locker ausführen – entsprechendes Reaktionsvermögen vorausgesetzt, denn die Filzkugel flitzt teilweise mit einem Affenzahn über den Screen. Musik und Sound-FX hinterlassen dagegen einen müden Eindruck; positiv fallen dafür die Replay-Funktion, speicherbare Spielstände und die Entwicklungsmöglichkeiten des Schützlings ins Gewicht.

Entscheidet selbst; die uns noch nicht vorliegende AGA-Version soll jedenfalls nebst aufgebohrter Optik einen Doppel-Modus enthalten und ist ebenfalls erhältlich bei: BlitzBasic Distribution, Th.-Heuss-Ring 19-21, 50668 Köln. (st)

CENTER COURT TENNIS
(BLITZWARE)
TENNIS-SIMULATION

48% „SPARTANISCH"

GRAFIK	42%
ANIMATION	38%
MUSIK	46%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	52%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

CROSS CHECK

Vielleicht hat die Eishockey-Bundesliga ja deshalb so wenige Fans, weil es zu wenige Games zum Thema gibt? Mit der Eis-Action von Sunflowers gibt's jetzt eines mehr, wenn auch nicht eben das gelungenste.

Was die Optionen betrifft, wird hier nämlich auf Sparflamme gekocht, und auch Statistiken sucht man vergebens. Die Betonung liegt also eindeutig auf der Action, denn man kann nur entweder mit einem der zehn Nationalteams gegen Kumpel oder Compi ein Trainingsspielchen wagen oder versuchen, im Turnier der Reihe nach alle neun Konkurrenten von der Eisfläche zu fegen.

Neben Mannschaftsstärke und Spieldauer dürfen in gewissem Umfang auch die Regeln festgelegt werden; wer mag, stellt Angriffs- und Verteidigungsblocks aus den unterschiedlich versierten Kufencracks seiner Truppe eigenhändig zusammen und schickt diese dann während des Spiels per Funktionstasten abwechselnd in die Arena. Auf Wunsch kümmert sich natürlich auch der Rechner darum. Das Spielfeld ist dabei von oben zu sehen, der jeweilige Ausschnitt scrollt brav in alle Richtungen. Auch sind die Sprites recht flott unterwegs, jedoch nicht unbedingt toll animiert; die gerade noch akzeptable Optik wird von erträglicher Titelmusik und unerträglichen Sound-FX (die Torsirene ist wahrlich markerschütternd!) untermalt. Geschmackssache ist die realistische, aber gewöhnungsbedürftige Sticksteuerung: Wer Geschwindigkeitsverluste vermeiden will, muß Richtungsänderungen nicht abrupt, sondern in Bögen vornehmen. Nichts zu rütteln gibt's dagegen an der Replay-Option, und auf den Banden wird sogar der Amiga Joker beworben.

Unter dem Strich ist Cross Check damit weder sonderlich gut noch richtig schlecht – typische Dutzendware eben. (st)

CROSS CHECK
(SUNFLOWERS)
EISHOCKEY-ACTION

50% „MITTELPRÄCHTIG"

GRAFIK	50%
ANIMATION	48%
MUSIK	50%
SOUND-FX	35%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	48%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

K(l)ick & Rush

Der von Grund auf deutsche „Bundi" hat ja bereits seinen Hattrick auf den Digi-Rasen gelegt, jetzt ist es am britischen Gegenstück, den dritten Anlauf zu wagen – ein weiteres Fest für Fußballmanager?

Very british, indeed

Kaum, denn das Team um John Atkinson hat sich auf die Beliebtheit des Vorgängers bei den Insel-Kickern verlassen und daher drastische Änderungen konsequent vermieden. Und so dürfen sich eben wieder bis zu zwei Spieler von der fünften Division bis an die Spitze der englischen Eliteliga hocharbeiten, wobei ihnen neuerdings mehr Freiheit bei der Mannschaftsaufstellung geboten wird: Die Jungs können nach Gutdünken auf dem in 15 Zonen unterteilten Spielfeld plaziert und einzeln mit speziellen Anweisungen versehen werden. Man kann also mit Mann- oder Raumdeckung arbeiten und seinen Stürmern verklickern, ob sie den Torerfolg eher in Sololäufen oder per Paßspiel suchen sollen.

Etwas mehr hat sich bei der Grafik getan, denn es wurden nicht nur die unzähligen Menüs einer Schönheitsoperation unterzogen: Das Feld ist nun in Iso-3D zu sehen und wird je nach Einstellung von kaum animierten Sprites oder körperlosen Spielernummern bevölkert. Ein Text kommentiert dabei sämtliche Ballkontakte, und ein paar Zwischenbildchen lockern das ansonsten nach wie vor recht trockene Geschehen auf. Die Geschwindigkeit, mit der das Match abläuft, läßt sich sogar stufenlos regeln, aber natürlich ist die Hauptarbeit ohnehin quasi hinter den Kulissen zu leisten. Da durchforsten Scouts den Transfermarkt gezielt nach Verstärkung, und in harten Verhandlungen erhält schließlich der Meistbietende den Zuschlag. Außerdem wollen die Verträge der Schützlinge verlängert und diverse Versicherungen abgeschlossen werden. Und in Sachen Stadionausbau sind dann überdachte Sitze, Imbißbuden und genügend Parkplätze für die Fans ebenso wichtig wie Rasenheizung oder luxuriöse Umkleidekabinen für die Akteure.

Angesichts der Aufgabenvielfalt ist es ganz praktisch, daß man von einem kompetenten Mitarbeiterstab unterstützt wird: Neben Arzt, Jugend- und Ko-Trainern gibt es einen Assistenten, der sich auf Wunsch um lästige Pflichten wie die Überwachung der Trainingspläne oder das Organisieren der Bandenwerbung kümmert. Von den übrigen Features seien hier nur noch die Pokalwettbewerbe und zahllosen Statistiken erwähnt; Spielstand und Taktiken dürfen jederzeit abgespeichert werden.

Hat man sich erst mal mit den vielen Menüs und Icons vertraut gemacht, managt es sich angenehm flott, und weil ein Fußballstadion nun mal kein Orchestergraben ist, wird man auch mit dem mäßigen Titelsong und den dürftig gesampleten Sound-FX leben können bzw. müssen.

Wessen Herz also für die Soccerszene jenseits des Ärmelkanals schlägt, der könnte es schlechter treffen – es sei denn, er wäre bereits im Besitz des doch recht ähnlichen Vorgängers oder hätte entdeckt, daß in Deutschland (zumindest am Bildschirm) der bessere Fußball gespielt wird… (st)

PREMIER MANAGER 3
(GREMLIN)
FUSSBALL-MANAGEMENT

66% „UPDATE"

GRAFIK	41%
ANIMATION	22%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	NEIN	

Die renovierte Arena

Feinkost für Statistiker

Wenn der Redakteur des Abends im Schweiße seiner Füße nach Hause wankt, was erwartet ihn dann da? Ein fürsorgliches Weib, die Schar seiner Kinderlein und ein Zwergschnauzer? Mitnichten: Zählarbeit bei Kerzenschein ist angesagt!

Tja, denn schließlich hat Big Mike schon viermal nach den neuen Charts gefragt, und wenn es zum Jahreswechsel auch erstaunlich wenig Veränderungen gab, so will des Volkes Willi, äh, Wille doch exakt bemessen sein. Ergo schnappt man sich den alten Rechenschieber (es sind selten genug Finger zur Hand!), und schon bald bestätigt sich die erste Einschätzung der Lage: Die spektakulärste Nachricht ist da noch, daß sich bei den 1200er Hits „Ishar 2" plazieren konnte. Wahnsinn, und dafür der ganze Streß? Hättet Ihr nicht wenigstens „Ishar 3" wählen können?!
Eine zerraufte Frisur, drei roggenechte Weizenbier und vier Schmerztabletten später findet sich der Redakteur vor seiner Öko-Feuerstelle wieder, um den nunmehr ausgezählten Kartenberg seiner eigentlichen Bestimmung zuzuführen (seit der letzten Gehaltskürzung wird das Heim nur noch mit Leserpost beheizt). Nicht für den Ofen sind indessen die aktuellen Special Charts, denn dort spüren wir diesmal der Frage nach, welche Softwaremenüs aus deutschen (bzw. austrischen) Landen momentan besonders gut munden. Und weil es Euch ja überhaupt bessergehen soll als uns, kommen wir nun wieder zum unterhaltsamen Teil dieser Veranstaltung, nämlich der Verlosung von Brennholz. Sorry, kleiner Versprecher – natürlich verlosen wir auch im neuen Jahr wieder drei brandheiße Games:

1 x Bundesliga Manager Hattrick
1 x Pizza Connection
1 x Der Trainer

Mitheizen kann allerdings nur, wer unsere Eigenheime mit neuem Brennstoff in Form einer Postkarte versorgt. Darauf wäre unter völliger Umgehung des Datenschutzes zu vermerken, welche Games derzeit Eure privaten Renner sind – hübsch ordentlich unterteilt in Standard-, 1200er- und CD-Versionen. Das errettet uns nicht nur vor dem Kältetod, sondern schafft Wärme, Behaglichkeit und vor allem nächsten Monat wieder neue Charts. Wer sich damit im Falle von Fortunas Goodwill ein ganz besonderes Schnäppchen verschaffen will, darf den Titel seines Wunschgewinns übrigens ebenfalls dazukritzeln, da sind wir nicht kleinlich. Auf Lesbarkeit müssen wir aber bestehen, auch was den Absender betrifft; andernfalls können wir nicht garantieren, daß sich nicht vielleicht demnächst der böse Nachbar über den für Euch bestimmten Gewinn freut.
So, der Redakteur knallt sich jetzt in seine Schlafbadewanne, während Ihr Euren Hund die Briefmarke ablecken laßt und danach fein säuberlich unsere Adresse abpaust. Falls Michael nicht in der Zwischenzeit etwas Preiswerteres (die Mieten für Hundehütten haben gewaltig angezogen!) gefunden hat, lautet sie wie gehabt:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER

2. (4) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (8) ANSTOSS
4. (7) ELITE II
5. (10) WING COMMANDER
6. (2) PIZZA CONNECTION
7. (3) INDIANA JONES IV
8. (11) SYNDICATE
9. (12) GOAL!
10. (14) DEATH OR GLORY
11. (5) INDIZIERT
12. (6) DUNE II
13. (17) HISTORYLINE
14. (-) PINNBALL FANTASIES
15. (9) TURRICAN 3
16. (19) BENEATH A STEEL SKY
17. (13) MR. NUTZ
18. (16) BUNDESLIGA MAN. PROF.
19. (-) DER CLOU!
20. (15) AMBERMOON

TOP TEN A1200

1. (2) SIMON THE SORCERER
2. (1) ANSTOSS
3. (3) BUNDESL. MAN. HATTRICK
4. (4) STAR TREK
5. (7) THEME PARK
6. (5) DER CLOU!
7. (6) BANSHEE
8. (9) BODY BLOWS GALACTIC
9. (8) CIVILIZATION
10. (-) ISHAR 2

TOP TEN CD32

1.(1) MICROCOSM

2. (2) PIRATES! GOLD
3. (4) BANSHEE
4. (-) DISPOSABLE HERO
5. (7) BRIAN THE LION
6. (-) WHALE'S VOYAGE
7. (3) ELITE II
8. (-) INDIZIERT
9. (-) GUNSHIP 2000
10. (-) PINBALL FANTASIES

TOP SELLER

1.(1) BUNDESL. MANAGER HATTRICK

2. (-) RUFF'N'TUMBLE
3. (-) SIM CITY 2000
4. (-) FIELDS OF GLORY
5. (6) RÜSSELSHEIM
6. (-) RISE OF THE ROBOTS
7. (-) TOWER ASSAULT
8. (-) FUSSBALL TOTAL
9. (4) THEME PARK
10. (7) DIE SIEDLER

PERSONAL FAVORITES

WALLI

1. THEME PARK
2. CANNONFODDER 2
3. DARK SEED
4. ROBINSONS REQUIEM
5. ZOOL 2

TOP SELLER DES JAHRES

1.(1) DIE SIEDLER

2. (2) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (5) ELITE II
6. (6) AMBERMOON
7. (7) PIZZA CONNECTION
8. (8) DER TRAINER
9. (9) TURRICAN 3
10. (10) SYNDICATE

AKTUELLE TOP-GAMES DEUTSCHSPRACHIGER HERSTELLER

1. BUNDESL. MAN. HATTRICK 94%

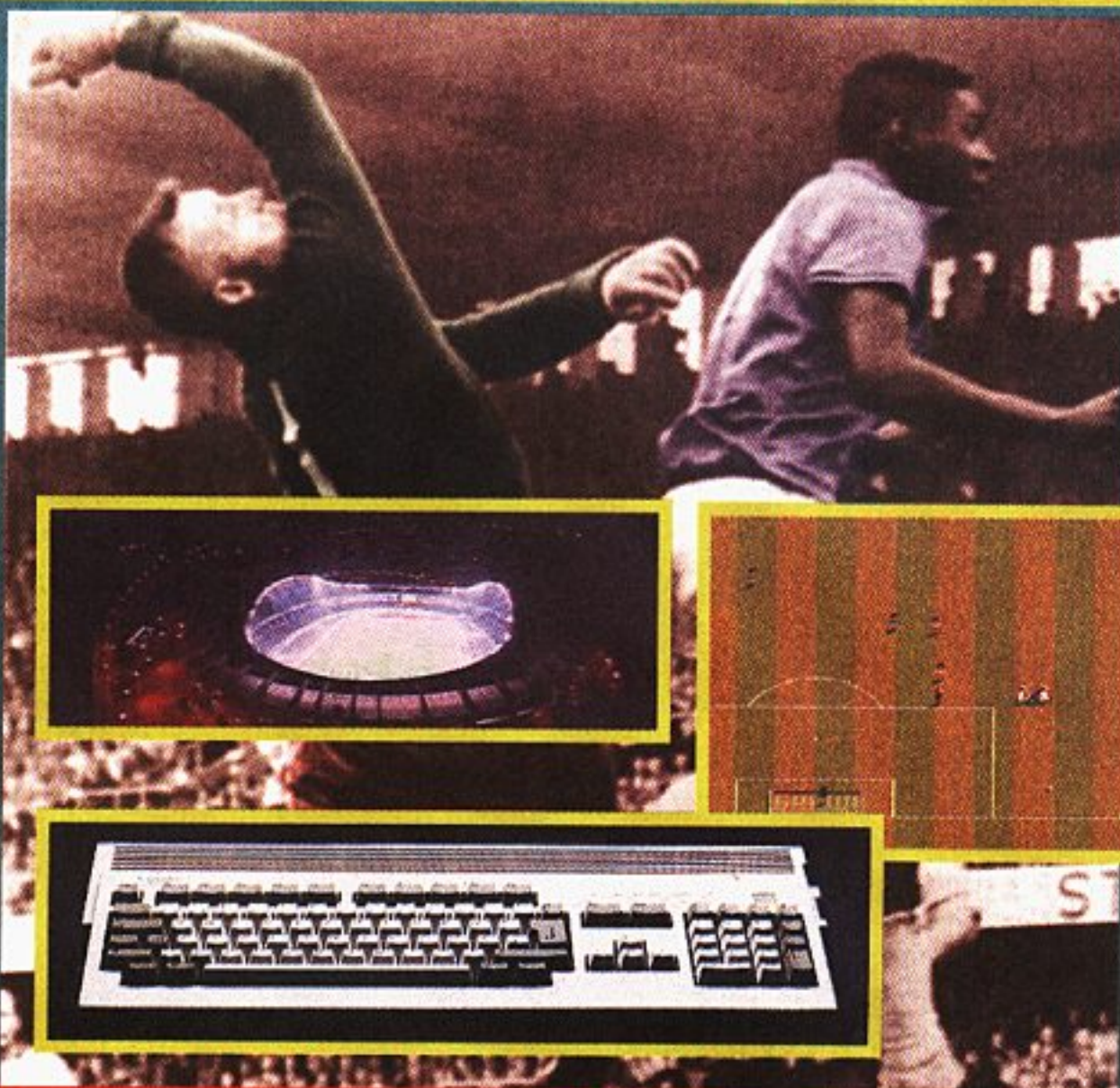
2. DIE SIEDLER 91%
3. ANSTOSS 91%
4. EISHOCKEY MANAGER 91%
5. PIZZA CONNECTION 88%
6. DER CLOU! 86%
7. AMBERMOON 85%
8. DEATH OR GLORY 85%
9. CHRISTOPH KOLUMBUS 80%
10. RINGS OF MEDUSA GOLD 79%

LEISURESOFT

DIE TOTAL ABGEDREHTE STICKER-SHOW

Trotz stolzer 83 Prozent in der Gesamtwertung ist Black Legends witziges Action-Soccer „Fußball Total!" ja ein bißchen untergegangen – dieser witzige Wettbewerb von Leisuresoft soll das jetzt ändern!

Der Distributor hat nämlich viele, viele Sticker zu dem mit Gags gespickten Game drucken lassen und unter den Soft-Shops verteilt. Dort (oder via frankierten Rückumschlag schriftlich bei: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, D-59199 Bönen) könnt Ihr Euch gratis einen solchen Aufkleber besorgen und auf die Schulmappe, das Fahrrad, Auto oder die eigene Stirn pappen. Das so verschönte Objekt der Begierde wird nun flugs fotografiert und ein Abzug an uns geschickt – wir prämieren dann den originellsten „Klebstoff" mit einem schicken A1200, einigen schicken Exemplaren von „Fußball Total!" sowie 50 schicken T-Shirts – schick, was? Um in die engere Wahl zu kommen, muß uns Euer Foto bis zum 31. Januar 1995 vorliegen, dann ist Einsendeschluß. Ihr habt also gut vier Wochen Zeit, um Euch den Sticker zu besorgen und ein originelles Motiv zu überlegen, u.U. werden wir die Highlights dann sogar im Heft veröffentlichen (der Rechtsweg ist natürlich mal wieder ausgeschlossen). Nicht mitkleben dürfen nur die Mitarbeiter von Black Legend, Leisuresoft und des Joker Verlags, allen anderen wünschen wir eine zündende Idee, 'nen leserlichen Absender und allseits gute Haftung!

JOKER VERLAG
„STICKER-SHOW"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DIE FOTOREALISTISCHEN PREISE

1. PLATZ	**EIN AMIGA 1200, „FUSSBALL TOTAL!" IN DER AGA-VERSION UND EIN SCHICKES T-SHIRT**
2.–5. PLATZ	**JE EINMAL „FUSSBALL TOTAL!" (WAHLWEISE STANDARD- ODER AGA-VERSION, BITTE ANGEBEN) UND JE EIN SCHICKES T-SHIRT**
6.–50. PLATZ	**JE EIN SCHICKES T-SHIRT**

PD BOX

Zum Jahreswechsel brennen wir ein buntes PD-Feuerwerk ab: Da ist die Nordlicht-Reihe mit zwei Highlights vertreten, ein von zwei Lesern erstelltes Game und schließlich noch die Überquerung der magischen 500er-Marke seitens der Berliner Spielekiste!

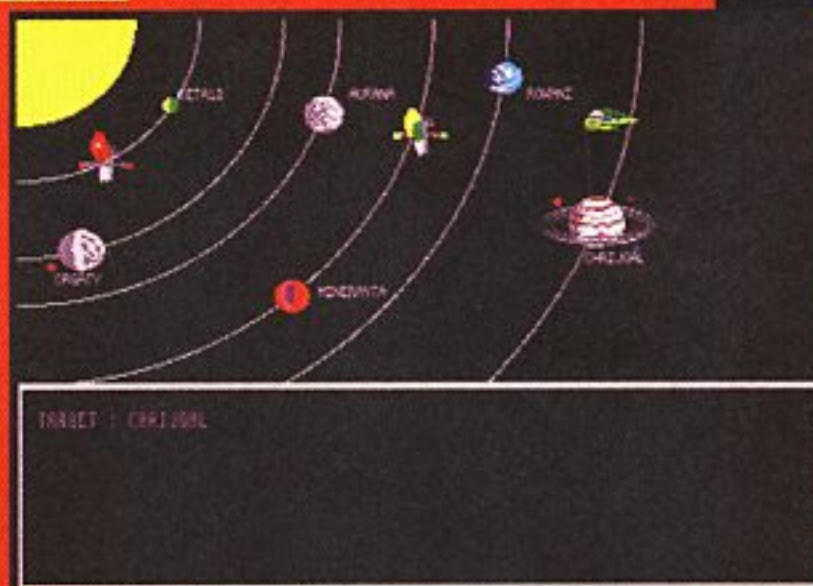
Auf dem Weg zum Jubiläum schauen wir erst mal in die **Spielekiste 461**, wo Gladiatorenkämpfe in 3D-Arenen abgehalten werden. In der Billigversion von **Gladiators of Dagania** stehen da nur Duelle gegen den Rechner an, doch wer eine geringe Sharewaregebühr abdrückt, darf sich via Nullmodemkabel auch mit einem Amigo kloppen. Als Austragungsorte stehen zwei vorgefertigte Dungeons voller Zusatzwaffen, Energierationen, Nachtsichtgeräte und Automatik-Karten bereit, dazu ermöglicht ein Editor das Entwerfen eigener Kampflabyrinthe. Zwar dürften die auch nicht bunter ausfallen und ebenso ruckeln wie die Instant-Arenen, doch der Spielspaß stimmt trotzdem. Einzige Voraussetzung: Der Gladiator muß mit 2 MB bewaffnet sein.

Einige Nummern weiter, in der **Spielekiste 496**, werden strategisch veranlagte Space-Kapitäne fündig: Bei **Solar Lords** gilt es, durch geschicktes Taktieren die Herrschaft über ein Sonnensystem an sich zu reißen. Die Stellar-Simulation läßt zwei, drei oder vier Mitspieler rundenweise zum Zug kommen, wobei u.a. Reisen zwischen den Sternen, Angriff und Verteidigung, Ein- und Verkauf verschiedenster Güter, die Kontaktaufnahme mit Zivilisationen bzw. Satelliten, Spionagetätigkeit oder das Ausbeuten planetarer Ressourcen auf dem Terminkalender stehen. Das spielt sich in der Praxis zwar nicht ganz so abwechslungsreich, wie es sich hier lesen mag, aber immerhin. Die Maus/Icon-Steuerung arbeitet hervorragend, und sogar etwas englische Sprachausgabe ist enthalten – daß es der Optik hingegen an Farbe und Details mangelt, muß wohl dem Genre-Usus zugeschrieben werden.

Jetzt dürft Ihr gratulieren, denn wir überqueren den Äquator der Spielekiste – herzlichen Glühstrumpf an Willi Hillenbrand, der für die Zusammenstellung der nunmehr über 500 Scheiben dieser Serie verantwortlich zeichnet! Besonderen Dank verdient er für die **Spielekiste 521**, wo das Shareware-Update der anno 1992 noch als Kommerzsoft veröffentlichten Brummi-Simulation **German Trucking** wartet. Ein bis vier Spediteure karren dabei die verschiedensten Güter über eine Deutschlandkarte und dürfen sich an komplexem Gameplay erfreuen: Vom LKW-Kauf über die Fahrer-Akquisition bis hin zur Annahme von kritischem Termingut fehlt nichts, was das Leben eines Landstraßenkönigs lebenswert macht. Die Optik überzeugt ebenso wie die gelungene Maus/Icon-Steuerung, auch lassen sich die beiden Disks zwecks flüssigerem Spielablauf problemlos auf die Festplatte nageln. Kurzum, eine prima Wirtschaftssimulation mit eingebauter Vorfahrt!

Damit wenden wir uns von der Spielekiste ab und der Nordlicht-Reihe zu, wo Euch auf der **Spiele 34/6** gleich eine zweifache Premiere erwartet: Einmal präsentieren wir mit **Chaneques** das bisher erste Stück Software aus Mexiko

Die Dungeon-Kämpfer: Gladiators of Dagania

Jetzt als Shareware-Spedition: German Trucking

Strategie im All: Solar Lords

(zumindest das erste, das uns unter die Test-Finger gekommen ist), zum anderen handelt es sich dabei um die bisher wohl erste wirklich vollauf gelungene PD-Kreuzung aus den Action-Puzzeleien „Lemmings" und „Lost Vikings". Am Screen finden sich drei Spielfiguren, alle sind abwechselnd per Stick zu dirigieren und haben unterschiedliche Fähigkeiten. So kann Chencho toll klettern, Chanok gräbt gerne und verschiebt mit Begeisterung Gegenstände, und Chepo vermag Brücken über Schluchten zu schlagen. In Teamwork löst das Trio nun unter Zeitdruck allerlei teils recht haarige Knobeleien, wobei Steuerung und Musik gut zu gefallen wissen. Okay, die Optik ist eher fade, doch darüber vermag das fesselnde Gameplay locker hinwegzutrösten – womit diese zwei Disks umfassende PD-Perle in jede Sammlung gehört!

Auf der als **Spiele 34/7** bezeichneten Scheiblette findet sich weiterer Taktikstoff für Weltraum-Kolonisten. Ähnlich wie bei „Solar Lords" geht es auch in **Colonial Conquest II** um die Besiedlung eines Sternensystems, das hier allerdings eine ganze Ecke größer und zumindest ein kleines Eckchen hübscher ausfällt. Ein bis zwei Kolonisten streiten sich also um diverse Welten, forschen nach fremden Lebensformen und treiben Handel zwischen den Planeten. Gesteuert wird per Maus und Icons, wobei die zahlreichen Optionen für langfristige Unterhaltung sorgen. In Sachen Optik und Akustik sollte man freilich auch hier keine allzu großen Ansprüche stellen, doch das Gameplay überzeugt rundum.

Aus dem Kreis unserer Leserschaft stammt last but not least das Adventure **Züri**, wobei der Name hier Programm ist: Die Autoren Philippe Gresly und Andres Suter kommen aus der Schweiz und entführen den Spieler auf Einladung in die eidgenössische Stadt Züri, wo der Gastgeber allerdings nicht erscheint – er ist ebenfalls entführt worden! Im Verlauf der nachfolgenden Befreiungsaktion trifft man auf allerlei interessante Leute, hält mit ihnen Schwätzchen (teils in reinstem Schwyzer-Dütsch), untersucht Gegenstände auf eventuelle Verwendbarkeit in späteren Situationen und besucht viele Orte. Die Rätselnüsse sind dabei recht leicht zu knacken, und das mausige Handling wirft keinerlei Probleme auf; besonders Einsteiger werden also ihre Freude an den hübsch bunten Bildern dieses launigen Abenteuers haben.

Wer Näheres zur Demo- bzw. Vollversion von Züri (Preise, Bestell-Formalitäten etc.) wissen will, der wende sich direkt an die Autoren:

Philipe Gresly/Andreas Suter
Kasernenstr. 130
CH-8180 Bülach
Schweiz

Die Scheiben aus der Nordlicht-Serie schlagen jedenfalls mit jeweils drei Märkern zu Buche, zu beziehen sind sie bei:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Zwecks Bestellung der Spielekisten wende man sich an:

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/3335425

Pro Disk werden auch hier drei Mark fällig, und genau wie alle anderen Vorstellungen vertragen sich die Progis problemlos mit dem A1200. (rl)

Die mexikanische Knobel-Troika: Chaneques

Macht Euch die Sterne untertan: Colonial Conquest II

Aus der Schweiz, aber kein Käse: Züri

CRACK

Die Ratten verlassen das Schiff bei schwankendem Seegang bekanntlich immer als erste – weshalb sich die Cracker, nachdem sie an den Problemen von Commodore ja nicht ganz unschuldig sind, nun auch noch stärker als bisher dem PC zuwenden…

Die Trennung von Amiga- und PC-Boards ist mittlerweile schon sehr weit fortgeschritten, viele sogenannte „Elite"-Mailboxen der Szene haben sich inzwischen von ihren Amiga-Sektionen getrennt – was zum Teil aber auch daran liegt, daß die umfangreichen PC-Releases immer mehr Zeit in Anspruch nehmen. Im Ergebnis hat sich die Amiga-Szene jedenfalls stark verjüngt, wie zu (un-) seligen 64er-Zeiten halten hier nun die Kids die Freibeuter-Flagge in den Wind. Diese Entwicklung ist quasi ein Teufelskreis, denn die älteren Füchse unter den Crackern halten sich lieber von der hitzköpfigen Jugend fern: Zu groß ist die Gefahr, von einem solchen Grünschnabel ans Messer geliefert zu werden…

Doch mit oder ohne Senioren, der harte Kern der Amiga-Raubkopierer macht unverdrossen weiter und schottet sich zunehmend gegenüber den DOSisten ab. So werden hier etwa Meldungen über die aktuellen Probleme bei Intel mit wahrer Wonne verbreitet, während in den PC-Boards die kritische Lage bei Commodore kaum je eines Wortes gewürdigt wird. Kurzum, es tobt der „Bruder-Zwist", die (illegale) Szene ist zerstrittener denn je – was für Raubis am PC ebenso gilt wie für die relativ kleine Fraktion der Konsolen-Kopierer oder sogar die Amiga-Cracker untereinander. Und weil derzeit ja relativ wenig Spiele für die „Freundin" erscheinen (jedenfalls im Vergleich mit der Situation vor zwei, drei Jahren), hat man eben auch viel Zeit für Streitereien.

Ein immerhin positiver Aspekt des Überschusses an „Freizeit" ist die Qualität der aktuellen Raubkopien, verdanken da doch viele Games ihre HD-Installationsroutinen oder ihre AGA-Kompatibilität erst der Szene. Ein gutes Beispiel ist die illegale Version von „Mortal Kombat II", ein nicht minder gutes wäre die Raubkopie von „Tower Assault", wo ein Trainer mit stolzen 35 Optionen eingebaut wurde. Lediglich reine CD-Versionen bleiben von den Amiga-Crackern weitgehend verschont – klar, wer hat schon sooo viele Disketten? Nachdem das Brennen von Einzel-CDs (sogenannten Worms oder Gold Disks) aber immer preisgünstiger wird, mag auch dieser Zustand nicht bis in alle Ewigkeit andauern. Dazu ein Zitat eines nicht namentlich genannt werden wollenden Herstellers: „Wenn eines Tages alle CD-Formate kopiert werden sollten, sind die Commodore-User sicher mal wieder am fleißigsten!"

Was immer das über die hiesige Szene aussagen mag, fest steht jedenfalls, daß sie derzeit mit reichlich Razzien leben muß. Die daher allgemein grassierende Paranoia geht sogar so weit, daß der Betreiber eines Boards, wenn er etwa wegen Urlaub mal ein paar Tage „off-line" geht, meist umgehend als verhaftet gehandelt wird. Und wenn er dann nicht eine Flut von Dementis unter die Leute bringt, wird man ihn bald so oder so meiden – könnte ja gut sein, daß er inzwischen von der Gegenseite zum Spitzel umfunktioniert wurde! Diese ungute Stimmung hat freilich ihren guten Grund, denn die ehemals so hilflose Polizei hat inzwischen ein paar echte Spezialisten an der Front, die auch vor codierten Festplatten mit Selbstzerstörungsmechanismen nicht zurückschrecken. Wer sich da nach einigen fruchtlosen Besuchen der Ordnungshüter bereits sicher wähnte, erlebte häufig ein böses Erwachen…

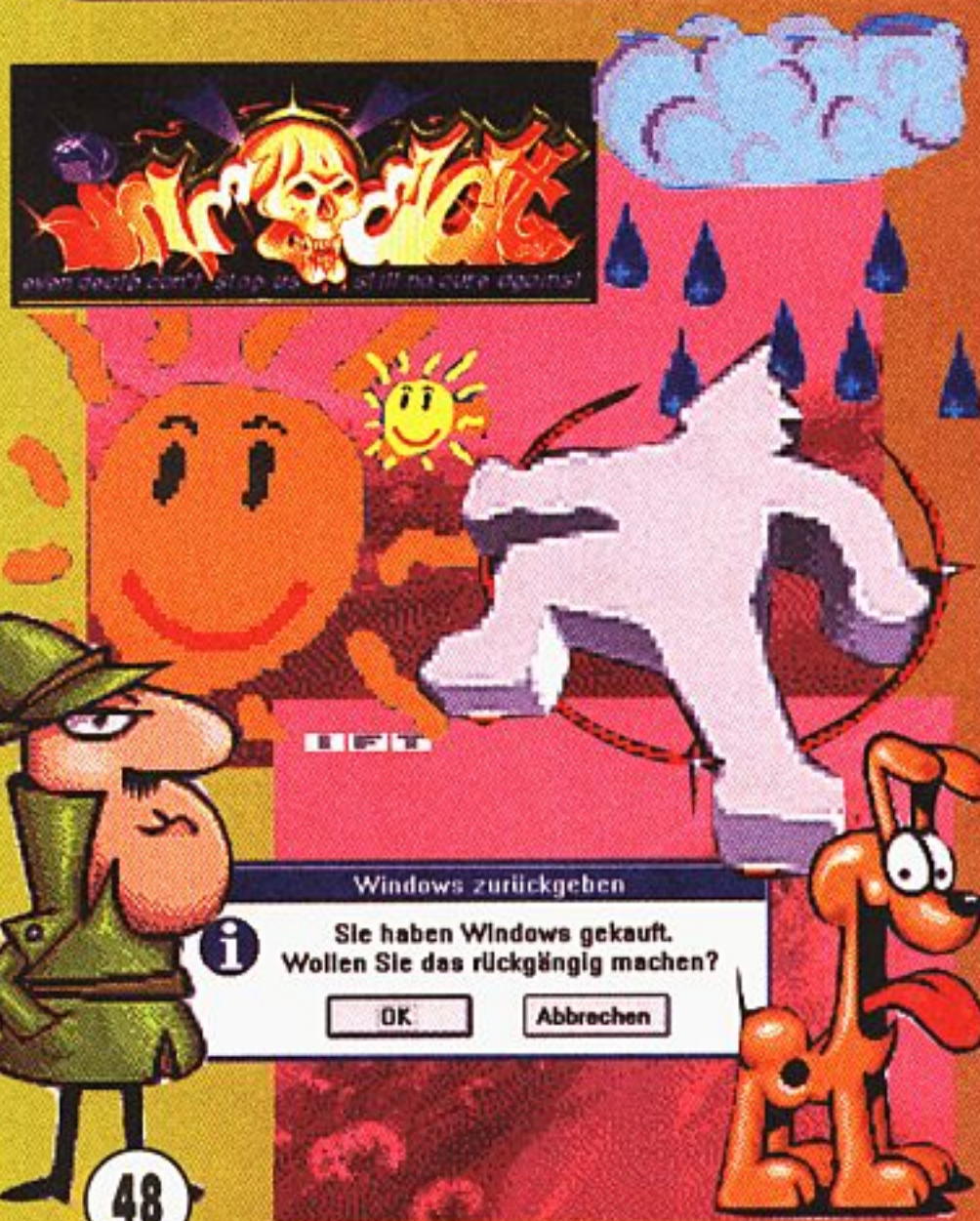
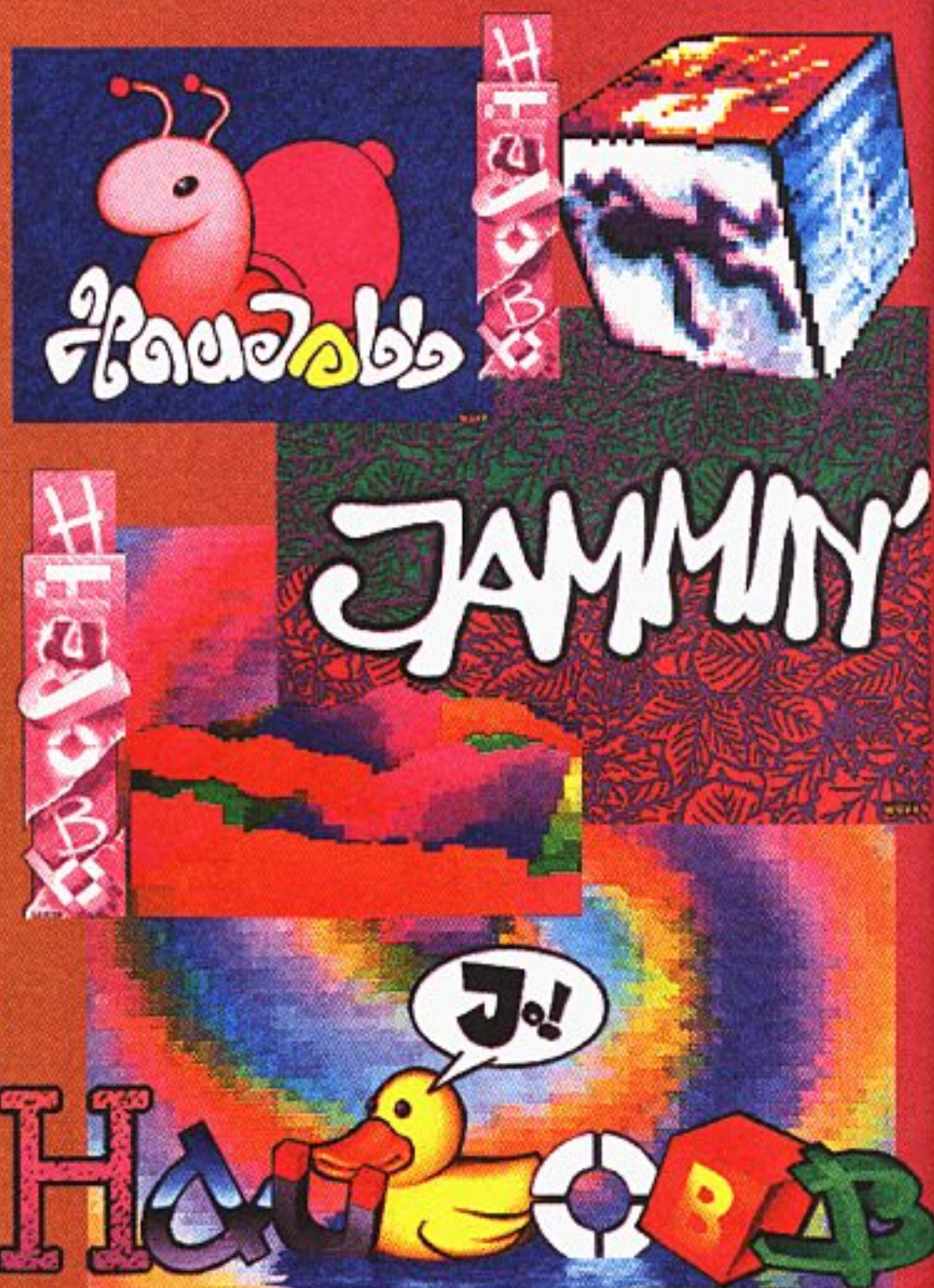
Entsprechend vorsichtig ist die Szene bei Neukunden geworden; wo einst jeder zweite Raubkopien im Schrank hatte, bleibt dieses zweifelhafte Vergnügen nun einem handverlesenen Publikum vorbehalten. Solche Leute werden dann meist über eine weitgehend sichere Schiene bedient: Gegen Vorkasse erhält man ein Streamerband aus dem benachbarten Ausland – oder auch nicht, und das Geld ist futsch. Denn zwar kann die Polizei nur schwerlich Leute verfolgen, die Raubkopien (angeblich) aus Sarajevo schicken, doch gilt das umgekehrt halt auch für geprellte Kunden. Andernfalls erhält der Käufer 120 MB (QIC-80) bis 2 Gigabyte (DAT-Band) an gepackten Kopien, was aber aufgrund des schleppenden Nachschubs an aktueller Amisoft oft gar nicht so einfach zusammenzukriegen ist.

Fazit: Die Szene ist in einem ziemlich desolaten Zustand, die Geschäfte gehen schlecht. Für ehrliche Zocker ist das freilich kaum ein Grund zur Trauer, eher im Gegenteil. Oder ist Euch vielleicht noch nicht aufgefallen, daß die Preise für Amigasoftware im letzten Jahr kontinuierlich gesunken sind? Mehr kann unsereiner doch gar nicht erwarten – meint jedenfalls Euer

DEMO Galerie

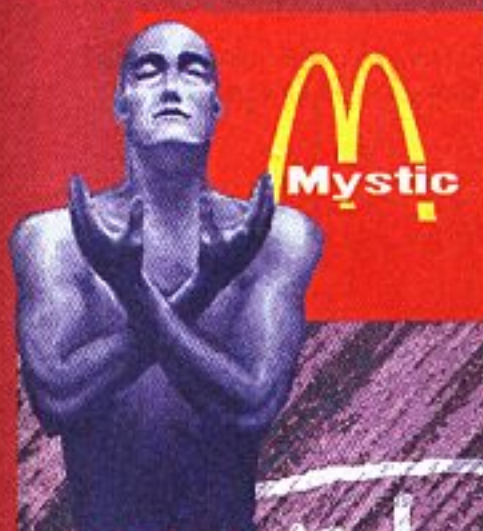
Wenn in jeder zweiten Einleitung von Silvester die Rede ist, darf natürlich auch und gerade die Demo Galerie nicht aus der Reihe tanzen: Freut Euch mit uns auf ein Grafik-Feuerwerk und Sound-Kracher vom Feinsten!

JAMMIN'

Das Demo der Jungs von Haujobb ergatterte bei der kürzlich abgehaltenen Doomsday-Party den ersten Platz: Zuerst wird brav der Titel des Kunstwerks verraten und der Gruppenname vor einer entzückenden Hintergrund-Schnecke präsentiert. Anschließend entwickelt ein kunterbunter Strudel enorme Sogwirkung, ein paar Credits werden elegant verschoben, und ein fein texturierter Würfel kommt ins Rotieren. Nun darf der staunende Betrachter über knallbunte Hügel reisen, bevor ein höchst wandlungsfähiges, quietschgelbes Kreiselobjekt endgültig für Schwindelanfälle sorgt und das formatsprengende Haujobb-Logo munter herumgescrollt wird. Ein turbulenter Sturz durch einen verwirrenden Tunnel wird vom plasmaartig weichen Gruppennamen abgefedert, dann naht auch schon das von sanfter Musik umsäuselte Ende – aber weil's so schön war, startet man mit Freude den zweiten Anlauf!

DO YOU BELIEVE?

Gepfefferte Techno-Rhythmen begleiten das zwei Disketten umfassende und auf Harddisk installierbare Infect-Demo, wo zur Begrüßung gleich zwei animierte Sonnen aufgehen: eine große für die Älteren und eine kleine, fröhlich hüpfende für die Jüngsten. Als nächstes kommen die Credits dran, die wiederum einer aufwendigen Animation weichen müssen – sie ist allerdings nur auf Rechnern mit mehr als 2 MB RAM zu sehen. Jetzt inspiziert Inspektor Clouseau den Screen, welcher bald darauf von Kontakt-Infos beinahe überquillt. Diese verjagt eine Odie-Grafik, bis sie selbst vor einer dicken Regenwolke flüchten muß. Schließlich geht's noch auf eine unheimlich flotte 3D-Reise über eine schick getönte, ziemlich wüste Hügellandschaft. Tja, und was wäre eine Infect-Show ohne die obligate PC-Veräppelung am Schluß? Auch ganz hübsch, und das könnt Ihr ruhig glauben!

WAKE-UP!

Die Rebels melden sich mit einem knappen, aber unmißverständlichen Weckruf zurück. Besonders die Fans von Mike-Oldfield-Klängen werden sich über ihr verhältnismäßig kurz gehaltenes Mega-Intro freuen, welches sie passend mit dem äußerst „modern" anmutenden Bild eines unsanft Geweckten eröffnen. Dann macht ein riesiger Ball mit eigener Lichtquelle ein Schachbrett unsicher, und zwei von diversen Info-Screens überlagerte Säulen dürfen ein bißchen herumschlängeln. Mit einer Art 3D-Suchkamera düst man nun durch ein Labyrinth von texturierten Wänden – findet aber nichts und schaltet deshalb auf zwei verspielte Würfel um. Und weil die Würze nun mal in der Kürze liegt, ist nach einigen fächerartigen Linienspielen auch schon wieder Abspann-Zeit.

ILEX

Mit einer schlafenden Schönheit erfreut Mystic aus Polen zunächst das Auge des Betrachters, gefolgt vom wirbelnden Gruppennamen und den Credits. Darauf meditiert jemand ganz in Blau, wird aber alsbald unsanft von dem hämmernden Sound des kleinen Vektorfliegers wachgerüttelt, der sich mühsam durch ein Gittergewirr kämpft. Nach dessen Abflug entbrennt ein atemberaubender Taekwon-Do-Kampf mit sehr effektiven Fußtechniken, bei denen sich aber gottlob keiner der Kontrahenten verletzt. Nicht nur wie, sondern tatsächlich von Zauberhand geschrieben, erscheint nun das altbekannte Motto „Intel outside" auf dem Screen, danach flattern Wildgänse ins Bild. Und schon morphen die Dot-Objekte, glitzernde Linien taumeln herum, und eine Frau in Rot wird nicht ent-, sondern aufgeblättert. Zu guter Letzt folgen noch mal Demotitel und Gruppenname sowie die üblichen Infos, Greetings und Credits, während zum Abschied gemütlicher Mainstream-Sound die Gehörgänge massiert.

TOP SECRET?

Weil wir bekanntermaßen rein gar nichts für uns behalten können, verraten wir in der nebenstehenden Box auch wieder alle Bezugsadressen und was man sonst noch über die vorgestellten Demos wissen sollte. Nur bestellen und anschauen müßt Ihr sie noch selbst – viel Spaß dabei! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
JAMMIN'	A1200 + A4000	1,70 DM + frank. Rückumschlag + Leerdisk 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
DO YOU BELIEVE?	A1200 + A4000	5,– DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
WAKE UP!	A1200 + A4000	2,– DM + Porto + Leerdisk 1 Disk	Klaus Horstmann, Ringstr. 31 48432 Rheine
ILEX	A1200 + A4000	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware

Der Zeitgeist ruft, der Joker antwortet!

IN oder OUT?

Keiner hat darauf gewartet, jetzt ist sie endlich da: die ultimative Trend-Liste rund um den Amiga. Was trägt die „Freundin" zur Jahreswende 94/95, was ist der letzte Schrei und was der letzte Heuler?

IN IST...

DER A1200
Keine Frage, ohne 32-Bit-Power, AGA-Klamotten und zumindest 2 MB in der Tasche kann man sich als Amiganer heute kaum noch sehen lassen.

DAS CD[32]
Die Multimedia-Konsole gilt derzeit als Commodores Fixpunkt in der stürmischen Hardware-See; CD-Umsetzungen gibt es wie Sand am Strand.

DIE FESTPLATTE
Die Zeiten, als Amiga-Harddisks noch als Exotika galten, sind endgültig vorbei; längst ist auch hier wechselfreier Spielspaß in Mode.

DIE TURBOKARTE
Mit einem Turbo unter der Haube spielt es sich doppelt schön – wer darauf heute noch verzichtet, ist wahrlich ein armer Schlucker.

COMMODORE UK
Die englische Commo-Zweigstelle wurde 1994 zum Hoffnungsträger – und das in der Hochburg von Sinclair Spectrum und Atari ST...

PLATTFORM-SPIELE
Auch wenn sie inzwischen mancherorts schon Brechreiz hervorrufen, kaum ein Hersteller mag auf immer neue Jump & Runs verzichten.

256 FARBEN
Auch am Amiga will man es nun bunt treiben, was dank AGA-Rechnern ja kein Problem mehr ist. Und wieder eine Domäne der DOSen geknackt!

SPRACHAUSGABE
Gerade bei CD-Adventures will man auch was zu hören bekommen, vorzugsweise auf deutsch – hoffentlich lesen die Hersteller mit...

UPDATES
Gottlob lassen uns viele Firmen nun nicht mehr mit ihren unter Termindruck hingeschlampten Versionen allein. Wurde auch wirklich Zeit!

DER AMIGA
Was immer mit Commodore passiert, was immer der PC und die Konsolen auch treiben mögen: Für wahre Fans bleibt der Amiga erste Wahl!

OUT IST...

DER A500
Und wenn Ihr noch so sehr an Eurem Digi-Oldtimer hängt: Ein 16-Bit-Rechner mit 512 KB, der nicht mehr gebaut wird, ist out – sorry.

DAS CDTV
Oh, Mann, und wie out dieser einstige Wegbereiter der CD-Technologie heute ist! Versucht bloß mal, neue Soft für die Maschine zu finden...

DIE DISKETTE
Das Speichermedium von gestern erleidet Verluste an allen Fronten: Auf CDs paßt mehr drauf, und von Festplatte spielt es sich schöner.

DAS ZWEITLAUFWERK
So eine Zusatz-Floppy kann zwar nach wie vor nicht schaden, aber wer kauft heute noch so was? Wo es doch sooo schöne Festplatten gibt...

COMMODORE D
Die deutsche Muttercompany hat das sinkende Schiff verlassen und ihre Kinder einfach vergessen – Schande über diese Pleitegeier!

BALLERSPIELE
Hey, wann kam eigentlich das letzte große Ballerspiel (ohne Plattformen) heraus? Muß wohl out sein, das Genre – schade eigentlich.

16 FARBEN
Wer erinnert sich noch, als 16 mickrige Farbtöne der Standard und 32 davon das höchste der Gefühle waren? Wir, aber nur höchst ungern!

ARCADE-UMSETZUNGEN
Von der Spielhalle geht's heutzutage meist zu den Konsolen, der Amiga bleibt weitgehend verschont – was oft kein großer Verlust ist.

DER GURU
Nein, Systemabstürze waren noch nie in, zumindest nicht bei den Usern. Aber früher war man toleranter, jetzt ist man (zu Recht) anspruchsvoller.

DER AMIGO
Diese bayerische Spielart des Polit-Schlawiners sollte inzwischen im eigenen Sumpf ausgestorben sein – hoffen wir wenigstens...

SCHICKT UNS EURE EIGENE IN/OUT-LISTE!

Wer immer alles besser weiß, kann das jetzt mal beweisen – und damit sogar noch **3 TOLLE JOTCH-UHREN, 3 MODISCHE JOKER-SHIRTS UND 3 SCHICKE MOUESEPADS GEWINNEN!** In einer der kommenden Ausgaben stellen wir dann *Eure* Tops und Flops rund um den Amiga vor, schickt die Vorschläge einfach auf einer Postkarte an den:

Joker Verlag
„In oder Out?"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ruhmeshalle

Up & Down

So, das Christfest ist überstanden, nur der Magen ist noch gereizt ob der ganzen Völlerei, und der Zeiger der Waage weiß auch nicht mehr, wie weit er noch aus-schlagen soll. Zu-schlagen dürfen hingegen jetzt drei von Euch! Mit Der Trainer läßt seine Digi-Mannschaft zu Hochform auflaufen
Sammy Boudina, Reutlingen
Mit Bundesliga Manager Hattrick läßt seine Elf auf dem Rasen toben
Wolf Michael Gerlach, Göppingen
Und mit Pizza Connection bastelt die hinreißendsten Fladenkreationen
Alfred Kolp, A-Wien

Stromausfall

Wer hat Lust auf Stromloses? Halt, nicht so viele, wir haben nur drei von den Dingern! Mit den Instant-Abenteuern zu Kult vergnügt sich
Markus Klebowski, Kiel
Die beiden Shadowrun-Novitäten leiten wir großzügig weiter an
Lars Heitmann, Ahrenswohlde
Und schließlich und endlich bekommt das Star Wars-Spielleiterset
Pascal Hesse, Delligsen

Kicker Cup

So, dann wollen wir mal wieder! Zwar nichts mit Spitzenfußball, dafür aber mit Spitzensimulation zu tun hat Populous + Promised Land, und das kriegt
Matthias Kretzler, Schenefeld
Um so sportlicher dagegen der Joker-Jogger, darüber freuen sich
Ronny Ansorge, Kl. Nemerow
D. Puschmann, Zwickau
Ralf Zimmermann, Gottmadingen
Und mit der Joker-Watch ticken künftig immer richtig
Mike Braun, Nordholz
Michael Gasch, Geretsried
Thomas Wedekind, Salzhausen
Im Joker-Shirt präsentieren sich stolz
Peter Mandera, Bremen
Joachim Paul, Kaarst
Luigi Jung, Bochum

Wunderkind

Was 'n Wunder, Kinder, Ihr habt's ja fast alle gewußt: Ruff'n'Tumble war das einzige Spiel, das die beiden zusammen gestrickt haben. Und hier die wunderbaren Preise: Den ersten hat gewonnen
Timo Sievert, Tangstedt
Auf dem zweiten Platz ist gelandet
Jens Schrödter, Erfurt
Den dritten Preis hat ergattert
Odina Herzog, Erfurt
Ein guter vierter Platz wurde verlost an
Steve Geinitz, Madelungen
Und die Preise 5 bis 10 bekommen
Menno Mohr, Lübeck
Martin Bölling, Berlin
André Zastrow, Solingen
Andreas Graf, Oberkotzau
Benjamin Bitz, Schlangenbad
Sascha Buß, Sande

El Dorado

Leichter konnte eine Frage doch gar nicht sein, oder? Das Set nennt sich schlicht und ergreifend Kartenspiel. Ergriffen vom gar nicht schlichten 1. Preis, einem A1200 mit brauchbaren Beigaben, ist jetzt
Thorsten Erdmann, Gelsenkirchen
Je ein Softwarepaket mit 20 Disketten können immer gebrauchen
Reimund Dorn, Marl
Marcel Schindler, Köln
Wolfgang Rytina, A-Wien
Tobias Oemcke, Nerzweiler
Ebenfalls nicht zu verachten ist ein Paket mit 10 Disketten, und zwar für
Michael Rothaar, Kaiserslautern
Uwe Hauter, Pirmasens
Holger Pietsch, Dietenhofen
Sascha Stuhr, Lübeck
Lars Eing, Meppen

Und damit ist mal wieder für einen Monat Sendepause. Wir wünschen viel Spaß mit den Preisen!

Heute, liebste Leser werden wir ergründen warum

dieser junge Mann in der Hardware-Industrie keinen Erfolg als Tester hatte...

...und deshalb nur noch beim Joker-Verlag Anstellung fand.

Hier erkennt der geübte Tester schon beim ersten oberflächlichen Test, das es sich hier um ein CD-ROM-Laufwerk handelt.

Aha. Ein 486er mit 33 Mhz. Schon wieder ein erfolgreicher Test in Sekundenbruchteilen! Aber – die Kosten!

INHALT

Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Um das alte Jahr zum Teufel zu jagen und das neue willkommen zu heißen, ist es allerorts üblich, mittels Feuerwerkskörpern und Kanonenschlägen die Welt aus ihrem Winterschlaf zu reißen – eine fragwürdige Tradition? Mag sein, aber Moralapostel sind hier ja sowieso an der falschen Adresse, und deshalb fackeln wir auch dieses Jahr wieder ein prachtvolles Brilliantfeuerwerk in Sachen Know How ab. Na dann, Happy New Year!

HILFE!! FRAGEN?!

Ja, ja, Leute, das Leben ist zwar hart, aber dafür gemein: Gestählt durch unzählige erfolgreich geschlagene Schlachten und im Besitz der vier Schädel, des Amuletts, des Beschwörungsbuches sowie der Sicht-Sphäre, brachen Norberts kräftige Krieger mit der Gewißheit, nichts und niemand könne sie nun mehr aufhalten, zur inneren Gruft der **Legends of Valour** auf – tja, und die suchen sie trotz unserer Komplettlösung heute noch! Wer also den Weg dorthin haarklein und in allen Details zu beschreiben vermag, soll sich hiermit dazu aufgerufen fühlen, diese arme orientierungslose Heldengruppe auf den rechten Weg zu führen.

Als Saadat dem Baumwächter aus **Knightmare** auf die Worte hin „I have lost my Child" den Zweig gab, erhielt er Zugang zum ersten Dungeon. Dort fiel ihm nach einigen Kämpfen das „Shield of Justice" in die Hände, mit dem er das unterirdische Labyrinth wieder verließ und erneut vor den Baum trat. Dieser textete ihn diesmal mit „I have lost my Cover" zu, woraufhin der gewitzte Abenteurer dem hölzernen Wächter den Schild vermachen wollte – ohne Erfolg! Ziemlich ratlos vor dem störrischen Gewächs herumstehend, drängen sich nun Saadat mehrere Fragen auf: Mit welchem „Cover" gibt sich der alte Baum zufrieden? Wo finde ich es? Und im übrigen: Wie heilt man eigentlich schwere Verwundungen? Und was bewirken im einzelnen die Zauber des Priesters?

Die mutigen Wikinger Heimdall und Ursha haben sich in **Heimdall 2** bereits bis zur „Lost Elan Isle" vorgearbeitet, dort dem König den Brief überreicht und schließlich auch dem Skelett einen kleinen Besuch abgestattet. Als es nun aber gilt, das „Ro-Geld" aufzunehmen, versagen die beiden Nordmänner kläglich: Es hilft kein Druck auf den Feuerknopf und auch keine spezielle Tastenkombination – keiner der beiden furchtlosen Seefahrer will auch nur einen Finger rühren, um die Moneten aufzuheben. Zufall? Ein Blitz? Eine Sinnestäuschung? Oder schlichtweg Befehlsverweigerung? Muß sich vielleicht irgendein bestimmter Gegenstand im Inventory befinden? Wer weiß Rat?

Neues Jahr, neue Fragen, altbekannter Aufruf: Edle Zockergildenmitglieder, wir beschwören Euch: Laßt Eure Kumpels, die sich in den unergründlichen Tiefen des digitalen Universums verirrt haben, nicht im Stich! Studiert intensiv obige Fragen, legt, so Ihr mehr wißt als jene ratlosen Kreaturen, Euer Wissen in Wort und Bild nieder, stopft alles in einen Umschlag, kritzelt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** drauf und übergebt die Angelegenheit dem Postler Eures Vertrauens. Bei Veröffentlichung Eurer rettenden Zeilen hagelt's dann nämlich, neben den Huldigungen Tausender erleuchteter Digihelden, jede Menge harte Dollars aus Michaels Privatschatulle! Zählt Ihr hingegen eher zu den armen verlorenen Software-Schafen, die, vom rechten Lösungsweg abgekommen, plan- und ziellos umherirren? Dann nicht verzagen, Joker fragen! Schreibt uns Eure spieletechnischen Problemchen und seid versichert: Wir werden Eure Hilfeschreie über diese Seite in die Welt hinausposaunen! Wollt Ihr's lieber ein wenig kleinlauter und persönlicher haben, so greift zum Hörer Eures Telefons und ruft an in unserer

HOTLINE

**JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22**

Da Brot ja bekanntlich recht schwer zu verdienen ist, gibt's bei uns nur bare Münze einzusacken und die obendrein auch noch kinderleicht: Einfach alles, was Euch zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten usw. einfällt, zu Papier bringen, längere Texte dabei wenn möglich zusätzlich als ASCII-Files, computergezeichnete Karten als PCX- oder IFF-Files, auf Diskette beilegen und den ganzen Stoff an untenstehende Adresse schicken. Sobald wir Eure Machwerke in unseren tastaturgequälten Händchen halten, werden sie auf Aktualität, Originalität (frohes neues, Ihr ewigen Abschreiber!) und nicht zuletzt auch auf Funktionstüchtigkeit geprüft. So Euer Geschreibsel diesen harten Tests standhalten konnte und wir es für eine Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten würdig befunden haben, liefern wir Euch Euer Honorar frei Haus: je nach Umfang, Aktualität und Verarbeitungsfreundlichkeit (Ihr wißt schon, die Sache mit den ASCII- und IFF-Files…) **bis zu 300 muntere Märker** aus deutschen Landen! Also nix wie ran an den Speck!

**JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77**

LÖSUNG

DARKMERE LEVEL 1

Rolf Hammerschmidt, seines Zeichens größter noch lebender Drachentöter aller Adventurezeiten, liefert allen, die den großen bösen Fabelechsen an die Schuppen wollen, umfangreiches Kartenmaterial inklusive dazugehörige Legenden mit allen aufzufindenden Gegenständen sowie einem Lösungsweg. Kompletter kann eine Lösung nicht mehr sein!

Legende DARKMERE-LEVEL 1 (ALLE GEGNSTÄNDE)
1.)TORWÄCHTER/AUSGANG ZU LEVEL 2/HIER MUß MAN DAS RICHTIGE PASSWORT NENNEN (DARRAS)/SCHLÜSSEL-STENORSTRAßE 4/3 BIERFLASCHEN/KÄSE/FISCH/ HUSTENTROPFEN
2.)DRACHE ODER BARBAR
3.)ORK
4.)SAVE-TRANK
5.)LEICHE DURCHSUCHEN:SCHLÜSSEL-WESTSTRAßE 1/GOLDRING
6.)WESTSTRAßE 1:
RAUM A:BRAUNER TRANK/BROT/BIER
RAUM B:TRUHE MIT 5 GOLDMÜNZEN
RAUM C:TRUHE MIT 2 GOLD/GRÜNER TRANK
RAUM D:2 GOLD/BRAUNER TRANK
RAUM E:GELBER TRANK(URIN!)/KLARER TRANK
7.)SCHLÜSSEL-OSTSTRAßE 9
8.)ORK/BEUTEL SILBERSTAUB
9.)1 GOLD/ORK/ORKBIER
10.)LEICHE DURCHSUCHEN:1 GOLD/SCHLÜSSEL-OSTSTRAßE 1/SCHRIFTROLLE
11.)TRUHENSCHLÜSSEL
12.)RATTE/SCHLÜSSEL-SÜDSTRAßE 1
13.)ORK/DOLCH
14.)BIER
15.)BARBAR(BEFRAGEN)
16.)TRUHENSCHLÜSSEL/LEICHE DURCHSUCHEN:DOLCH
17.)KÄSE/SAVE-TRANK
18.)DRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN:SCHLÜSSEL-OSTWALLSTRAßE 2/SCHRIFTROLLE
19.)STENORSTRAßE 4:
RAUM A:NOTIZ/GIFTTRANK/APFELWEIN/WUNDERTRANK/SACK
RAUM B:RATTE/APFELWEIN/STÄRKETRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/KRÄUTERTRANK
RAUM D:TRUHE MIT BARREN
RAUM E:SALBE/KÄSE/3 GOLD/TRUHENSCHLÜSSEL/KRÄUTERTRANK/3 GOLD IN TRUHE
20.)RATTE/2 GOLD
21.)KAPUZENMANN:BEFRAGEN/SPÄTER TÖTEN,DA DIESE LEUTE JE EINEN DER GESTOHLENEN ZAUBERTRÄNKE BEI SICH TRAGEN !!!!
22.)OSTSTRAßE 1:
RAUM A:TRUHENSCHLÜSSEL/WEIN/BROT/KÄSE
RAUM C:METALLBUCH
RAUM D:ORK
RAUM E:2 BÜCHER/2 WEIN/HUSTENTROPFEN/1 BARREN/BIER
23.)DRACHE
24.)BETTLER MIT 2 BIERFLASCHEN
TOLK-INN-KNEIPE:
RAUM A:ALLE BEFRAGEN
RAUM D:SCHLÜSSEL-DOWRSTRAßE 1/2 BIER/RAUCHER BEFRAGEN!!!
RAUM E:TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM F:2 BIER
RAUM G:TRUHE MIT GOLD & EISENBARREN/HUSTENTROPFEN/KÄSE/BROT/DOLCH/2 GOLDSTAUBBEUTEL/SCHLÜSSEL-OSTWALLSTRAßE 1
RAUM H:RATTE/3 BIER
RAUM I:TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/KÄSE/4 BIER/3 GOLD
RAUM L:TRUHE MIT BARREN/3 GOLD/BIER
RAUM N:AMLOWEHE-TRANK/2 BIER/SCHLÜSSEL-SÜDWALLSTRAßE 1
RAUM O:HUSTENTROPFEN/BIER
RAUM P:TRUHE MIT LEBENSMITTEL
WIRT AUF DEM RÜCKWEG NOCHMALS BEFRAGEN
25.)HÜHNERBEIN/KÄSE/GRÜNER TRANK
26.)RING
27.)ORK/1 GOLD
28.)OSTSTRAßE 9:
AUßEN:RATTE/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM A:ORK/TRUHE MIT BARREN
RAUM B:BIER/2 WEIN
RAUM C:APFELWEIN/STÄRKETRANK/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM D:ORK/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT SCHÄDEL (UNWICHTIG!!)/SCHWERT
RAUM E:2 GOLD/WEIN/BIER/BROT
RAUM F:GOLDSTAUBBEUTEL/2 BROT/HÜHNCHEN/TRUHE MIT SAVE-TRANK
RAUM I:2 BÜCHER/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT BARREN & SAVE-TRANK
RAUM K:2 GOLD/BRAUNER TRANK
RAUM L:SCHRIFTROLLE/2 GOLD
29.)ORK/1 GOLD
30.)BETTLER BEFRAGEN:FÜR 20 GOLD GIBT ER SCHLÜSSEL ZU GROßMUTTERS HAUS IN HOLANSTRAßE 1
31.)LEICHEN DURCHSUCHEN:SAVE-TRANK/GIFT
EMPEL: RAUM A:TRUHENSCHLÜSSEL/SILBERSTAUBBEUTEL/2 GOLD
RAUM B:2 ORKS!!!/BUCH
32.)HÄNDLER(BEFRAGEN)
33.)ORK
34.)DRACHE ODER KAPUZENMANN (UM AUF DEN MANN ZU TREFFEN MUß MAN ETWA 4-MAL IN DEN SCREEN REIN- & RAUSLAUFEN.DANN DEN MANN TÖTEN UM AN EINEN WEITEREN DER 3 GESTOHLENEN ZAUBERTRÄNKE ZU GELANGEN!!)
35.)ORK/GAMMEL-SCHINKEN
36.)ORK/SCHWERT
37.)BETTLER
38.)DRACHE (HAT SCHLÜSSEL-SÜDWALLSTRAßE 2/BUCH/TRUHENSCHLÜSSEL)
39.)BARBAR
40.)2 BIER
41.)ORK
42.)BARBAR/DOLCH
43.)RATTE/SCHLÜSSEL-KELORNSTRAßE 4/SILBERSTAUBBEUTEL/1 GOLD
44.)ORK
45.)1 GOLD
46.)BARBAR
47.)DRACHE/1 GOLD/SAVE-TRANK
48.)DRACHE
49.)KÄSE/1 GOLD
50.)BETTLER (BEI BEFRAGEN GIBT ER GEGEN 30 GOLD DEN SCHLÜSSEL ZU AVONSTRAßE 1)
51.SAVE-TRANK
52.)SÜDSTRAßE 1:
RAUM A:SCHRIFTROLLE/WEIN/GOLDSTAUBBEUTEL/BIER/TRUHE MIT 1 BIER
RAUM C:3 GOLD
RAUM E:DOLCH/BROT/KÄSE/BRAUNER TRANK/TRUHE MIT SAVE-TRANK
RAUM F:RATTE/4 GOLD/PROVIANT
RAUM G:2 GOLD
RAUM H:2 TRUHENSCHLÜSSEL/SAVE-TRANK/HUSTENTROPFEN
RAUM I:ORK/2 GOLD/JE 1 SILBER- & 1 GOLD-STAUBBEUTEL
53.)SILBERSTAUBBEUTEL
54.)AUßEN DRACHE ODER KAPUZENMANN (UM AUF DEN MANN ZU TREFFEN MUß MAN ETWA 4-MAL IN DEN SCREEN REIN- & RAUSLAUFEN.DANN DEN MANN TÖTEN UM AN DEN DRITTEN DER GESTOHLENEN ZAUBERTRÄNKE ZU GELANGEN!!)
SÜDWALLSTRAßE 2:
RAUM B:BROT/KÄSE/KLARER TRANK/GRÜNER TRANK/HÜHNERBEIN
RAUM C:2 GOLD/FISCH/FORELLE/BROT/WEIN
RAUM D:DOLCH/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM E:BUCH/KÄSE
RAUM F:BUCH/3 GOLD/TRUHE MIT SCHWERT
55.)TAUCHT AB & ZU EIN HÄNDLER AUF,DER VON 2 ORKS ANGEGRIFFEN WIRD. BESIEGT MAN DIE ORKS,ERHÄLT MAN VOM HÄNDLER 1 EISENBARREN & INFOS.
56.)AUßEN 2 GOLD
DOWRSTRAßE 1:
RAUM A:SCHLEICHTRANK
RAUM B:SCHRIFTROLLE/KÄSE/WEIN/ALTES BROT
RAUM D:3 GOLD/RING/HUSTENTROPFEN
RAUM E:1 GOLD
RAUM F:2 GOLD
RAUM H:RATTE/BUCH/TRUHENSCHLÜSSEL/WEIN/2 BIER/GIFTTRANK/MENSCHENFLEISCH/KÄSE/3 GOLD/SEIL/2 SCHWERTER
57.)ORK/BUCH/BIER
58.)DRACHE
59.)AUßEN:SCHLÜSSEL-KELORNSTRAßE 1/TRUHENSCHLÜSSEL
WAFFENMEISTER:
BEFRAGEN/TRUHE ÖFFNEN/AXT KAUFEN FÜR 20 GOLD(AXT KANN AUCH GESTOHLEN WERDEN; DANN WIRD MAN ALLERDINGS FÜR DEN REST DES LEVELS VON ALLEN BARBAREN SOFORT ANGEGRIFFEN.DESWEITEREN KANN MAN DEN WAFFENMEISTER DANN AUCH NICHT MEHR BEFRAGEN!!).DIE AXT BRAUCHT MAN UM FELD 68 (VERRÜCKTER RITTER) PASSIEREN ZU KÖNNEN(DIESEM DIE AXT GEBEN).
60.)OSTWALLSTRAßE 2:
RAUM A:PROVIANT/BRAUNER TRANK
RAUM B:HUSTENTROPFEN/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT 3 GOLD & BROT
RAUM C:TRUHE MIT SAVE-TRANK & BARREN
RAUM D:ORK/2 BÜCHER/NOTIZ/TRUHENSCHLÜSSEL/IN TRUHE NUR KNOCHEN!!!
RAUM E:GELBER (URIN-)TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/SILBERSTAUBBEUTEL/3 GOLD
61.)DRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN:3 GOLD
62.)AUßEN RATTE & RUNENSCHWERT
OSTWALLSTRAßE 1:
RAUM A:ORK/1 GOLD/HUSTENTROPFEN/KÄSE/FAULER APFEL/TRUHE MIT 1 BARREN
RAUM B:HUSTENSAFT
RAUM D:TRUHE MIT BUCH/RECHNUNG/STÄRKETRANK
63.)HOLANSTRAßE 1:
RAUM A:GROßMUTTER BEFRAGEN/BROT/SAVE-TRANK/PFEIFE/EINKAUFSLISTE
RAUM B:HUSTENTRANK/WUNDERTRANK/KRÄUTERTRANK/2 BIER/AMLOWENHETRANK
64.)RATTE/2 TRUHENSCHLÜSSEL
65.)BETTLER
66.)DRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN:TRUHENSCHLÜSSEL & 3 GOLD
67.)BARBAR
68.)VERRÜCKTER RITTER:BEFRAGEN & DANN AXT GEBEN
69.)AUßEN:2 TRUHENSCHLÜSSEL
AVONSTRAßE 1:
RAUM A:RATTE/SCHLÜSSEL-OSTSTRAßE 6/3 GOLD
RAUM B:TRUHE MIT AMLOWENHETRANK/KÄSE/1 GOLD
RAUM C:ORK/HUSTENTROPFEN
RAUM D:KLARER TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM E:ORK/BUCH/SAVE-TRANK/TRUHENSCHLÜSSSEL
RAUM F:KRÄUTERTRANK/BARREN/TAGEBUCHBLATT/BUCH/PROVIANT
70.)AUßEN:ORK
KELORNSTRAßE 4:RAUM A:BROT/BIER/KÄSE/3 GOLD
RAUM B:TRUHENSCHLÜSSEL/BROT
RAUM D:TRUHE MIT BRAUNER TRANK
71.)RATTE/TRUHENSCHLÜSSEL
72.)AUßEN LEICHE DURCHSUCHEN:BIER & WEIN
ALCHEMIST:BEFRAGEN/DANN DIE GESTOHLENEN ZAUBERTRÄNKE VON DEN 3 (GETÖTETEN) KAPUZENMÄNNERN DEM ALCHEMISTE GEBEN.
73.)RATTE/SCHLÜSSEL-OSTSTRAßE 3
74.)AUßEN:FRAU BEFRAGEN
KELORNSTRAßE 1:
RAUM A:ORK
RAUM C:WUNDERTRANK/STÄRKETRANK/GRÜNER TRANK/BARREN/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM D:APFELWEIN
RAUM E:HÜHNCHEN/HUSTENTROPFEN
RAUM F:TRUHENSCHLÜSSEL/BARREN/GRÜNER TRANK/TRUHE MIT LEEREM GLAS
RAUM G:3 GOLD/HUSTENTROPFEN/KRÄUTERTRANK/2 WEIN/GELBER TRANK
75.)2 ORKS/2 GOLD
76.)SCHMIED:
BEFRAGEN/5 EISENBARREN GEBEN FÜR INFORMATION ÜBER DAS PASSWORT. DER NEBENRAUM IST UNINTERESSANT.
77.)OSTSTRAßE 6:
RAUM A:HUSTENTROPFEN/BRAUNER TRANK
RAUM B:KRÄUTERTRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/NOTIZ/TRUHE MIT 3 PFEIFEN/RING
RAUM C:TRUHE MIT 3 GOLD & GOLDSTAUBBEUTEL
RAUM D:SAVE-TRANK/2 TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK
RAUM E (BIERGARTEN):3 GOLD/GOLDSTAUBBEUTEL/2 TRUHENSCHLÜSSEL/SEHR VIEL PROVIANT
78.)OSTSTRAßE 3:
RAUM A:SCHWERT
RAUM B:2 HÜHNCHEN/HÜHNERBEIN
79.)SÜDWALLSTRAßE 1:
RAUM A:SILBERSTAUBBEUTEL/GOLDSTAUBBEUTEL/3 GOLD/WEIN
RAUM B:2 GOLD
RAUM C:HUSTENTROPFEN

DARKMERE-LEVEL 1

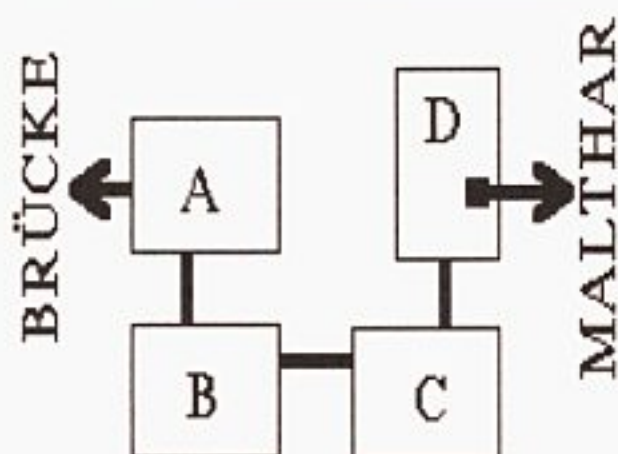
74.) KELORNSTRAßE 1:
KELLER
1. STOCK
KELLER
F
G
C
E
D
A
B
STRAßE

77.)OSTSTRAßE 6:
1. STOCK
C
D
E
A
B
STRAßE

78.) OST-
STRAßE 3:
B
A
STRAßE

LEVEL 2

Legende DARKMERE LEVEL 2:

1.)2 HASEN
2.)TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/2 GOLD
3.)WEG ZU FELD 4:DAZU MIT SCHWERT AUF DEN SCHÄDEL EINSCHLAGEN.DER „VERPUFFT" DANN & DER WEG IST FREI!!!!
4.)TAGEBUCHSEITE 1
5.)SPINNE/4 GOLD/BIER
6.)2 HASEN/1 GOLD
7.)2 HASEN/SAVE-TRANK/2 GOLD/OGER
8.)UNTOTER(IM TOTEN WINKEL MEIST LINKS-NÄHERN)/2 GOLD/TRUHENSCHLÜSSEL
9.)OGER
10.)ORK/BIER/TRUHENSCHLÜSSEL
11.)HASE
12.)SPINNE
13.)BRÜCKENWÄCHTER(10 GOLD BRÜCKENZOLL ZUM PASSIEREN)
14.)WIEDER SCHÄDEL AM BODEN ZERTRÜMMERN ZUM FREILEGEN VON GEHEIMPFAD
15.)TAGEBUCHSEITE 9
16.)2 HASEN
17.)2 TRUHENSCHLÜSSEL/SAVE-TRANK/BROT/BIER/3 GOLD
18.)OGER/2 BIER
19.)2 HASEN/TRUHE MIT SCHLEICHTRANK
20.)UNTOTER/HASE/TAGEBUCHSEITE 10/2 GOLD/SILBERSTAUBBEUTEL
21.)SPINNE/1 GOLD
22.)UNTOTER/3 GOLD
23.)ORK/2 GOLD/STÄRKETRANK/HÜHNCHEN/TRUHENSCHLÜSSEL/3 SILBERSTAUBBEUTEL
24.)ORK/2 GOLD
25.)TAGEBUCHSEITE 11
26.)SPINNE/3 GOLD/STÄRKETRANK
27.)UNTOTER/1 GOLD
28.)HASE
29.)SPINNE/BARREN/TRUHENSCHLÜSSEL/FISCH/SILBERSTAUBBEUTEL
30.)UNTOTER
31.)BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
32.)SPINNE/1 GOLD
33.)TAGEBUCHSEITE 6
34.)OGER/SAVE-TRANK/3 GOLD
35.)BRÜCKE:SAVE-TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/STEIN MIT INSCHRIFT
36.)UNTOTER/BARREN
37.)HASE
38.)2 HASEN/1 GOLD
39.)HÜHNCHEN
40.)BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
41.)WASSERNYMPHE:BEFRAGEN/HEILT EVENTUELLE WUNDEN/FISCH
42.)2 SILBERSTAUBBEUTEL/2 FISCHE/TRUHENSCHLÜSSEL/KÄSE/2 GOLD/TRUHE MIT TAGEBUCHSEITE 7
43.)UNTOTER/1 HASE/TAGEBUCHSEITE 8
44.)ORK/2 HASEN/EINGANG ZUM ELBENDORF(EVENTUELL AN DIESER STELLE ABSAVEN, DA DIE SPINNEN IM DORF HARTE GEGNER SIND!!!!!)
45.)SPINNE
46.)SPINNE
47.)SAVE-TRANK
48.)SPINNE
49.)SPINNE
50.)SCHLEICHTRANK
51.)ORK
52.)DEIN GROßVATER:BEFRAGEN,TEILT ZAUBERSPRUCH MIT
53.)2 SPINNEN (KANN MAN BEKÄMPFEN-HART!!-ODER PROVIANT WIE ZUM BEISPIEL HASEN HINWERFEN.DANN VERSCHWINDET PRO HASE 1 SPINNE)
54.)2 SPINNEN/WEG ZU FELD 55 VON SPINNENNETZ VERSPERRT.DIESES ZERSTÖREN DURCH EINIGE SCHWERTSCHLÄGE (NETZ "BLITZT" BEI TREFFER KURZ AUF).
55.)SPINNE
56.)SPINNE
57.)SPINNE
58.)DRACHENFRIEDHOF:KNOCHEN MITNEHMEN !!!
59.)ORK
60.)2 SPINNEN/TAGEBUCHSEITE 2/4 GOLD
61.)SPINNE
62.)1 GOLD
63.)SCHÄDEL AUF DEM WEG ZERTRÜMMERN
64.)TAGEBUCHSEITE 5
65.)OGER
66.)UNTOTER/1 GOLD
67.)2 WEIßE PILZE (ESSBAR/PROVIANT)
68.)2 WEIßE PILZE
69.)UNTOTER
70.)TAGEBUCHSEITE 4/HASE
71.)OGER/FISCH/TRUHE MIT BARREN
72.)2 WEIßE PILZE/TRUHE MIT SAVE-TRANK
73.)UNTOTER/3 GOLD
74.)ORK
75.)ORK/BIER
76.)ORK/2 HASEN/2 HÜHNCHEN/2 GOLD/STÄRKETRANK
77.)ORK/HASE/WEIN/SILBERSTAUBBEUTEL/KÄSE/STÄRKETRANK/3 GOLD/HÜHNCHEN/BROT
78.)1 HASE
79.)UNTOTER
80.)ORK/KRÄUTERTRANK/SCHLEICHTRANK/SILBERSTAUBBEUTEL
81.)ORK
82.)HASE/TAGEBUCHSEITE 12
83.)HASE
84.)HASE
PILZNYMPHE/PILZPRINZESSIN:
ERSCHEINT ERST,NACHDEM MAN BEI MALTHAR (FELD 99) WAR.DANN LÄßT SIE SICH BEFRAGEN UND VERLANGT ALS GEGENLEISTUNG FÜR DAS STÜCK PILZ DIE BEFREIUNG IHRER SCHWESTERN.NUN AUF FELD 108 DIE ORKS TÖTEN UND DANN.ZURÜCKKEHREN & STÜCK PILZ ENTGEGENNEHMEN.
85.)HASE
86.)OGER
87.)TAGEBUCHSEITE 13
88.)ORK/HÜHNCHEN
89.)STEINKREIS (SIEHE UNTER PUNKT 99):KANINCHEN
90.)SPINNE
91.)HASE
92.)4 KLARE TRÄNKE
93.)BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
94.)ORK/TAGEBUCHSEITE 14
95.)SPINNE/BIER/STÄRKETRANK
96.)HASE
97.)HASE
98.)EINHORN:NACHDEM (!!) MAN BEI MALTHAR (FELD 99) WAR,ERSCHEINT HIER DAS EINHORN.MAN WIRD BEAUFTRAGT DEN NÄCHSTBESTEN ORK ZU TÖTEN (z.B. FELD 94/DAZU EINIGE MALE IN DIESES FELD HINEIN-& HINAUSLAUFEN). DANACH ZUM EINHORN ZURÜCKKEHREN & DAS HORN ERHALTEN.
99.)TREIBSAND/EINGANG ZU MALTHAR´S BURG: IM INVENTAR "SPRECHEN" ANWÄHLEN,DEN ZAUBERSPRUCH VOM GROßVATER AUFSAGEN,DIE ZUGBRÜCKE SENKT SICH UND MAN KANN DIE BURG BETRETEN.
INNEN:
RAUM A:WEIN/FISCH/STÄRKETRANK/BUCH
RAUM B:STÄRKETRANK
RAUM C:DRACHENBUCH
RAUM D:STÄRKETRANK/MALTHAR DER MAGIER
FÜR MALTHAR SIND 3 SACHEN ZU BESORGEN:
1.) DRACHENKNOCHEN (FELD 58)
2.) HORN VOM EINHORN (FELD 98)
3.) STÜCK PILZ VOM THRON DER PILZPRINZESSIN (FELD 84)
HAT MAN DIE 3 SACHEN BESORGT,WIRD MAN ZUM STEINKREIS (FELD 89) GESCHICKT. DORT SAGT MAN SEINEN ZAUBERSPRUCH UND WIRD ZU FELD 109 VERSETZT.VON DA AUS BEGIBT MAN SICH ZUM TOTENKOPFTOR,WELCHES DER ÜBERGANG ZU LEVEL DREI IST.
100.)HASE
101.)OGER/HASE/2 TRUHEN MIT JE 1 SCHLEICHTRANK
102.)3 HASEN/3 WEIßE PILZE
103.)ORK
105.)HASE/TAGEBUCHSEITE 3
106.)UNTOTER
107.)ORK
108.)2 ORKS/STÄRKETRANK/3 GOLD/HÜHNCHEN/SAVE-TRANK
109.)GEGEN-STEINKREIS
110.)2 ORKS
111.)TOTENKOPF-TOR:EINGANG ZU LEVEL DREI

VON MALTHAR ERHÄLT MAN DEN AUFTRAG FOLGENDES ZU BESORGEN:

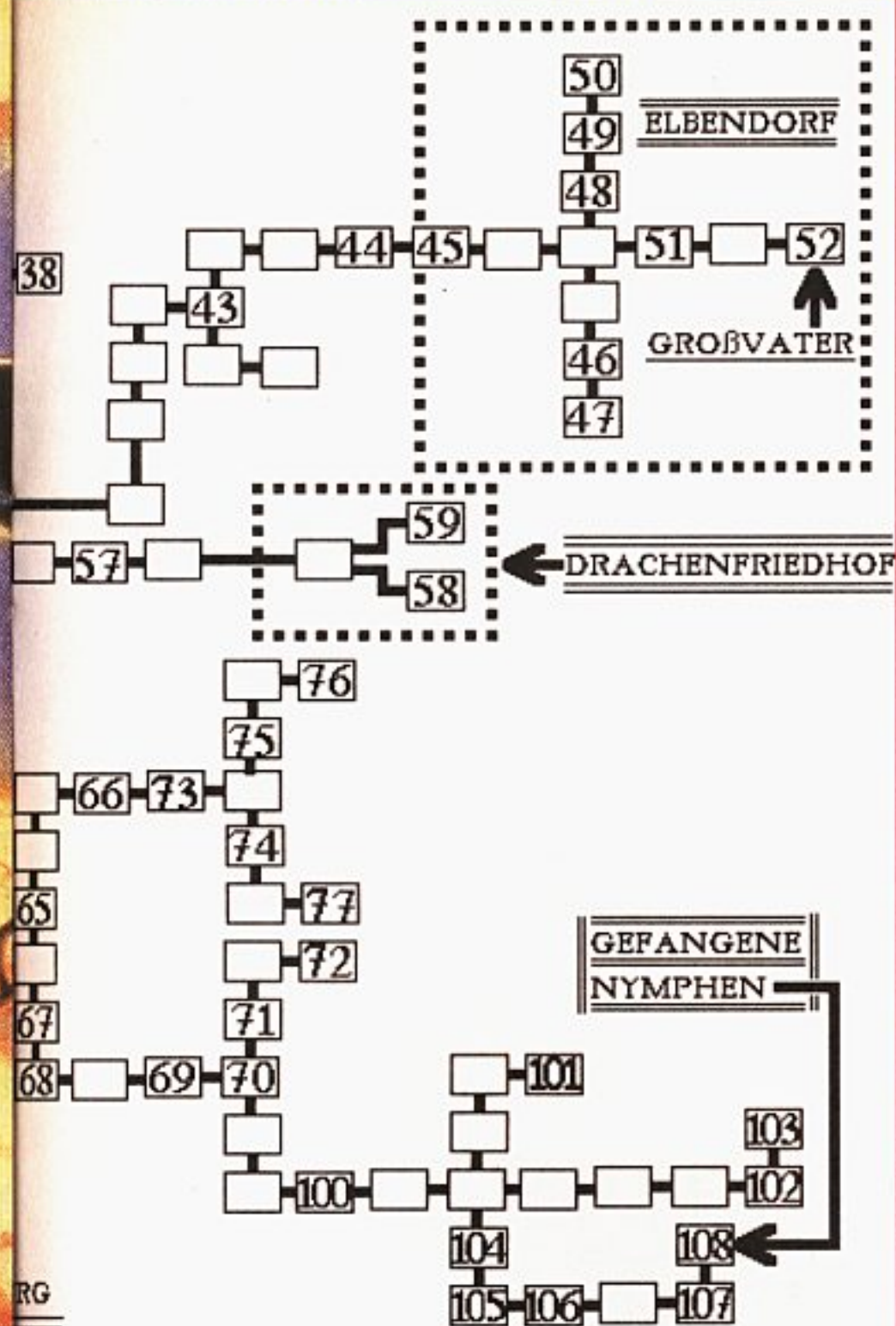
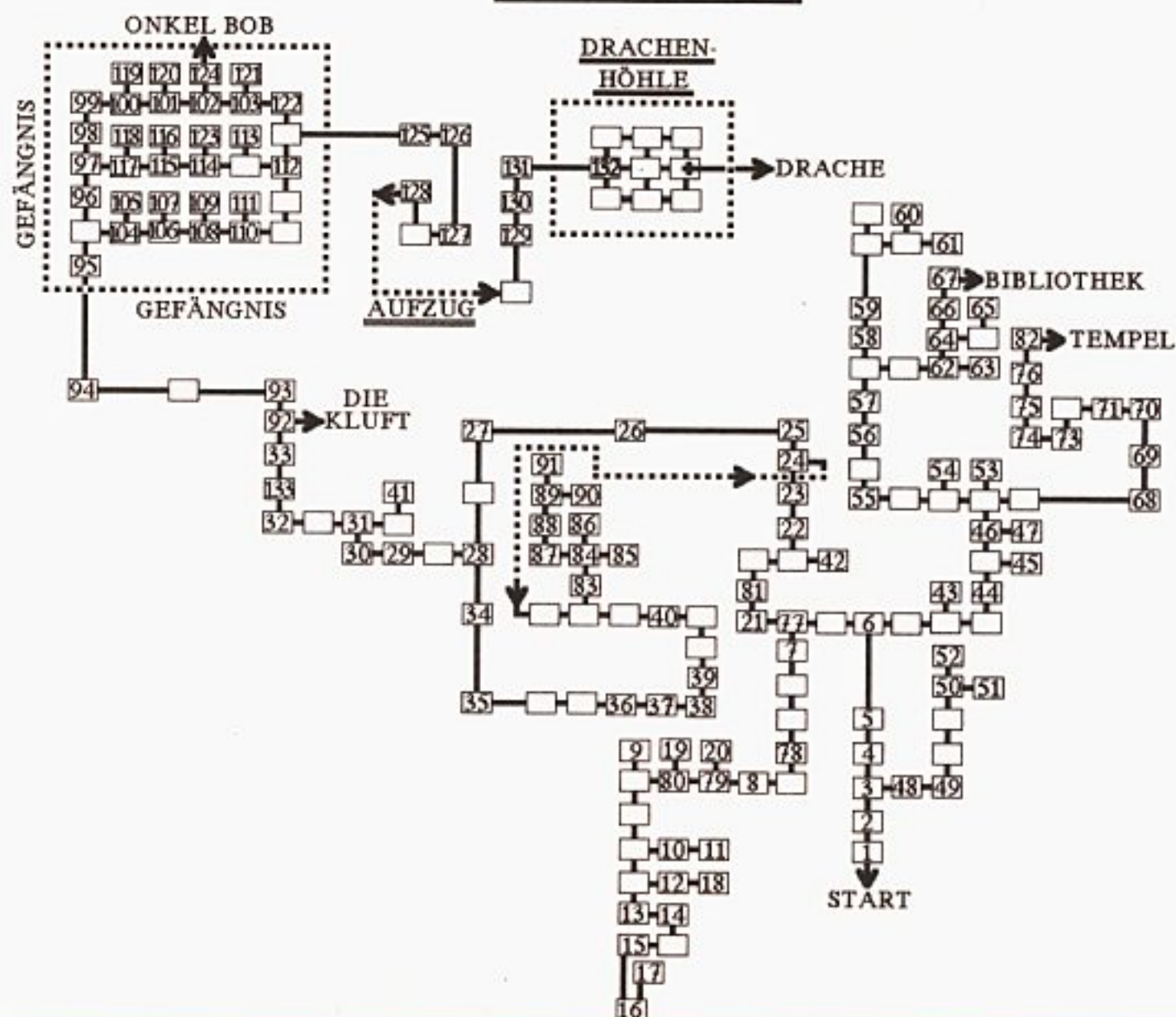
1.) DRACHENKNOCHEN VOM DRACHENFRIEDHOF (FELD 58)
2.) STÜCK PILZ VOM THRON DER PILZPRINZESSIN (FELD 84)
3.) DAS HORN DES EINHORNS (FELD 98)

2.1) DIE PILZPRINZESSIN WIEDERUM VERLANGT ZUERST DIE BEFREIUNG IHRER GEFANGENEN SCHWESTERN AUS DEN HÄNDEN DER ORKS (FELD 108).

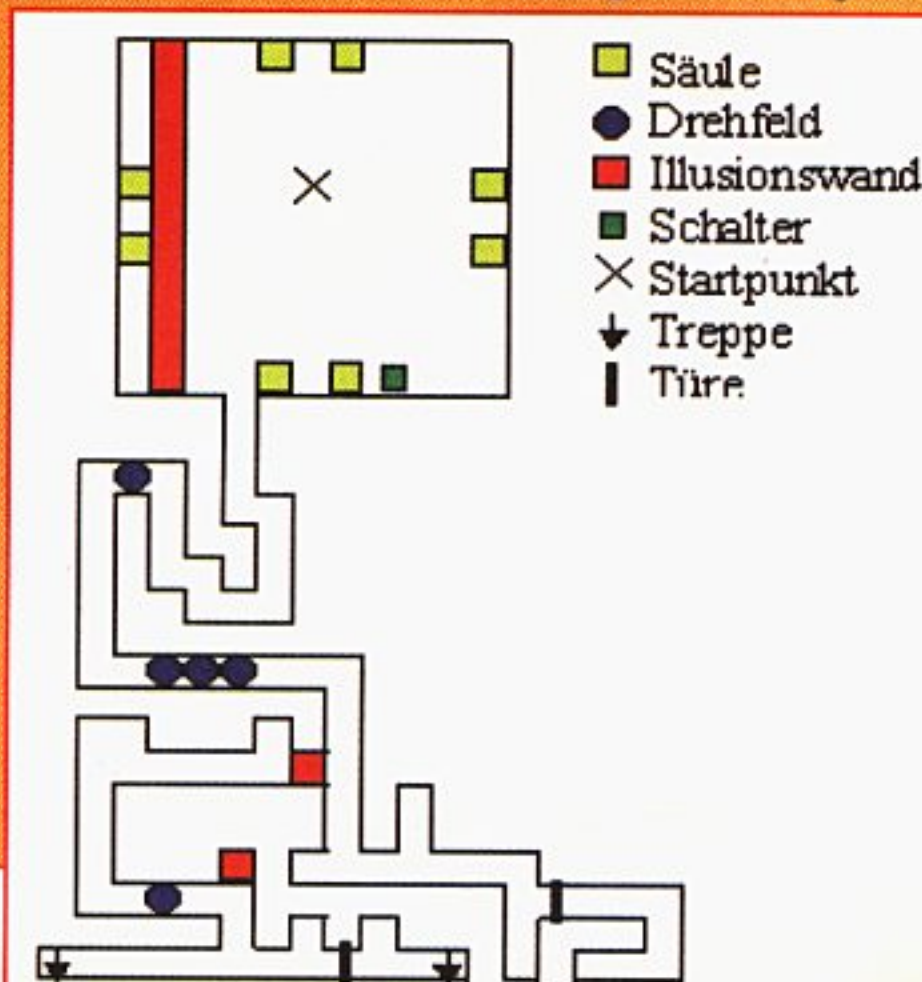
3.1) DAS EINHORN FINDET MAN AUF FELD 98 TÖDLICH VERLETZT VOR UND TRENNT SICH VON SEINEM HORN ERST,WENN MAN ES (DAS EINHORN) GERÄCHT HAT, INDEM MAN KURZ ZURÜCKLÄUFT UND DEN NÄCHST-BESTEN ORK TÖTET,DER EINEM ÜBER DEN WEG LÄUFT (Z.B. FELD 94).

HAT MAN ALL DIESE AUFGABEN ERFÜLLT,WIRD MAN VON MALTHAR ZUM STEINKREIS GESCHICKT (FELD 89),SPRICHT DAS ZAUBERWORT ("REDEN") UND LANDET AUF FELD 109.

LEVEL 3

Legende DARKMERE-LEVEL DREI:
1.)BIER/FLEISCH/1 GOLD/SCHLÜSSEL
2.)RATTE/KÄSE
3.)UNTOTER (IN DIESEM LEVEL LIEGT BEI ALLEN UNTOTEN DER TOTE WINKEL VON DEM MAN SICH IHNEN NÄHERN SOLLTE,AUF DER LINKEN SEITE)
4.)ORK/BIER
5.)BIER/FLEISCH/BROT
6.)ORK
7.)ORK
8.)ORK/2 GOLD
9.)BIER/SCHLEICHTRANK/3 BIER/STÄRKE-TRANK
10.)BIER/FLEISCH/STÄRKETRANK/KÄSE
11.)SPINNE/BIER
12.)BIER
13.)BIER
14.)2 ORKS/BROT/BIER
15.)SPINNE
16.)3 SCHLÜSSEL/3 GOLD/STÄRKETRANK
17.)BADEZIMMER/LATRINE:ORK
18.)FLEISCH/KÄSE/SCHLEICHTRANK19.)6 GOLD/SAVE-TRANK
20.)BIER/SCHLEICHTRANK/BROT/FLEISCH/KÄ-SE
21.)RATTE
22.)OGER/SCHLÜSSEL
23.)UNTOTER
24.)2 BIER
25.)ORK
26.)RATTE
27.)UNTOTER
28.)BIER
29.)SPINNE
30.)5 BIER
31.)SCHLEICHTRANK/2 BIER/BROT/KÄSE
32.)BIER
33.)UNTOTER/SAVE-TRANK
34.)ORK
35.)FLEISCH/SAVE-TRANK
36.)ORK/BROT
37.)SPINNE
38.)KÄSE
39.)BIER
40.)BROT/FLEISCH/STÄRKETRANK
41.)2 ORKS/2 BIER/BROT/KÄSE/FLEISCH/4 GOLD/3 SCHLÜSSEL
42.)SPINNE/BIER/3 GOLD/SCHLÜSSEL
43.)BIER/SCHLEICHTRANK/4 GOLD
44.)ORK/SCHLÜSSEL
45.)SAVE-TRANK/2 FLEISCH
46.)BIER
47.)SCHLÜSSEL
48.)ORK/SCHLÜSSEL
49.)ORK/3 BIER/SCHLÜSSEL
50.)SPINNE/FLEISCH
51.)2 BIER/SCHLEICHTRANK/KÄSE/BROT
52.)SPINNE/BIER/2 BROT/SCHLEICHTRANK
53.)1 GOLD
54.)2 BIER
55.)ORK/SCHLÜSSEL
56.)UNTOTER
57.)RATTE/2 SCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/SCHLEICHTRANK/3 GOLD
58.)3 GOLD
59.)RATTE
60.)RATTE/BIER
61.)FLEISCH/2 SCHLÜSSEL
62.)OGER
63.)BIER
64.)SPINNE
65.)ORK/6 GOLD/BIER
66.)OGER
67.)BIBLIOTHEK:2 BIER/BUCH LESEN
68.)RATTE/BIER
69.)FLEISCH/KÄSE
70.)OGER/3 GOLD
71.)SPINNE
72.)BIER
73.)ORK
74.)ORK/BROT
75.)EINGANG ZUR KLUFT:UNTOTER
76.)DIE KLUFT:OGER & BROT
77.)ORK/1 GOLD
78.)ORK/BIER
79.)ORK

80.)2 ORKS
81.)UNTOTER
82.)DER TEMPEL:DEN ORK-SCHAMANEN BESIEGEN WODURCH MAN MICHELLE BEFREIT. ZUM DANK ERHÄLT MAN VON IHR DEN DOLCH DER FURCHT MIT DER AUFLAGE, WEITERE GEFANGENE AUS DEM GEFÄNGNIS (AB FELD 95) ZU BEFREIEN. DIE TÜR IN FELD 33 IST NUN ZU ÖFFNEN !!!
83.)FLEISCH
84.)SPINNE
85.)ORK/KÄSE/SCHLEICHTRANK/KLARER TRANK
86.)3 SCHLÜSSEL/1 GOLD/BIER/BROT/STÄRKETRANK/KÄSE
87.)BIER
88.)2 RATTEN
89.)BIER
90.)BIER/3 FLEISCH
91.)2 FLEISCH/SCHLEICHTRANK/BIER
92.)DIE KLUFT:ORK/2 BIER/FLEISCH/BROT
93.)SAVE-TRANK
94.)BROT
95.)ORK
96.)RATTE
97.)ORK/SCHLÜSSEL 5
98.)ORK/SCHLÜSSEL 12
99.)RATTE
100.)TÜR LAUSCHEN (SOLLTE MAN AN JEDER TÜR MACHEN & WIRD DESHALB AB JETZT NICHT MEHR EXTRA ERWÄHNT !!)
101.)ORK
102.)SPINNE/SCHLÜSSEL 10
103.)ORK/SCHLÜSSEL 9
104.)ORK/SCHLÜSSEL 1
105.)RATTE
106.)SPINNE/SCHLÜSSEL 2
107.)UNTOTER (SOFORT NACH LINKS GEHEN-WIE GEHABT!!!)
108.)ORK/SCHLÜSSEL 3
109.)GEFANGENER/KÄSE
110.)SPINNE/SCHLÜSEL 4
111.)GEFANGENER/FLEISCH
112.)RATTE
113.)GEFANGENER/KLARER TRANK
114.)ORK/SCHLÜSSEL 8
115.)SPINNE/SCHLÜSSEL 6
116.)GEFANGENER/BIER
117.)LAUSCHEN
118.)SPINNE
119.)GEFANGENER/BROT
120.)GEFANGENER/BROT
121.)GEFANGENER/BROT
122.)ORK/SCHLÜSSEL 7
123.)GEFANGENER/BIER
NACH BEFREIUNG DES LETZTEN GEFANGENEN ERHÄLT MAN DIE INFO, DAß NOCH JEMAND BESONDERES SICH IN EINZELZELLE 11 BEFINDET DER MITTEILEN KANN, WIE DER AUFZUG BETÄTIGT WIRD.MAN ERHÄLT NUN GLEICH IN DAS INVENTAR DEN SCHLÜSSEL ZU ZELLE 11 UND BEGIBT SICH DORTHIN (FELD 124).
124.)ZELLE VON ONKEL BOB:MAN BEFREIT ONKEL BOB & ERHÄLT DAFÜR DIE RICHTIGE SCHALTERKOMBINATION FÜR DEN AUFZUG PLUS EINIGER INFOS.
125.)BIER
126.)OGER
127.)SPINNE
128.)AUFZUG:ORK/SAVE-TRANK/3 SCHLÜSSEL//HAT MAN NUN DEN AUFZUG ERST BETÄTIGT, GIBT ES KEINEN RÜCKWEG MEHR !!!
129.)RATTE
130.)KRYPTA:SPINNE/SAVE-TRANK
131.)DRACHENTÜR:DEN DOLCH DER FURCHT IN DAS SCHLOß STECKEN
132.)AB HIER MUß MAN ALLE DRACHEN AUS DEN DRACHENEIERN PLUS DIE DRACHEN ALLER ANGRENZENDEN FELDER TÖTEN (SEHR SCHWIERIG !!!-OFT ABSAVEN!!) UM DANN SCHLIEßLICH DEM OBERDRACHEN GEGENÜBERZUTRETEN (LAUT MALTHAR MIT MINDESTENS 7 SCHWERTSTREICHEN ZU TÖTEN) UND DORT NOCH VOM OBERDRACHEN EINE INTERESSANTE ÜBERRASCHUNG ZU ERFAHREN (MEHR DARF NICHT VERRATEN WERDEN…).
133.)2 RATTEN

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie Guido (AJ 12/94) scharfsinnigerweise sofort erkannt hat, entsteht im 9. Level des Magierturms von Abandoned Places 2 nach Betätigung des Schalters an der Wand ein Durchgang. Da es jedoch in besagtem Gang vor Drehfeldern nur so wimmelt und man somit recht schnell die Orientierung verlieren kann, hat Jürgen Braun für den fraglichen Bereich eine kleine Skizze angefertigt. Guido sollte sich nun also anhand dieser Karte so schnell wie möglich zur Geheimwand im Südwesten vorarbeiten, diese durchschreiten und weiter nach Süden bis zu den beiden Treppen vordringen – dem Aufstieg in den Level 10 steht dann nichts mehr im Wege! Und übrigens: Soweit sich Jürgen noch erinnern kann, werden der Gruppe nach jedem Schritt im Gang eine Menge Trefferpunkte abgezogen – achtet also darauf, daß sich Eure Mannen bester Gesundheit erfreuen!

So, dank Cengiz Koc hat's nun auch für Banshee-Bruchpilot Timo ein Ende mit der albernen Looping-Dreherei: Das Ziel dieser Mission lautet nicht umsonst „Zerstörung des Hauptquartiers". Der riesige Komplex, über dem Timo seine ungewollten Kurven dreht, ist nämlich besagtes HQ und somit auch der „Endgegner" (leicht zu erkennen am Energiebalken, der plötzlich am unteren Bildschirmrand erscheint). Aufgabe des Spielers ist es nun, alle Geschütztürme zu erledigen. Leider ist dieser Auftrag nicht in einem einzigen Überflug zu schaffen, da einige der Ziele erst etwas später aus ihren gut gepanzerten Schutzbunkern ausgefahren werden. Aus diesem Grund dreht die Maschine selbständig vor dem Elektrizitätswerk um und ermöglicht es somit dem Piloten, die restlichen Kanonentürme aufs Korn zu nehmen. Erst wenn alle Geschütze zerstört sind, „erlaubt" es das Flugzeug, die Hauptversorgung anzugreifen. Sobald auch diese in Flammen aufgegangen ist, schwirrt man ab in den vierten Level.

CHEATS
DIE TRICKREICHEN

Die schon leicht angestaubte Miezekatze **Brian the Lion** schnurrt seit neuestem wieder in den Regalen der Game-Shops. Schuld daran ist Disneys aktueller Zeichentrickstreifen, der ganz Deutschland in ein wahres Löwen-Fieber gestürzt hat. Voll im Trend können wir Euch nun, dank Thorsten Quast, den passenden Cheat zu Psygnosis' Mähnenträger servieren: Benutzt als Paßwort „Mrs*Turnip" und achtet dabei besonders auf Groß- und Kleinschreibung. Der Bildschirmhintergrund sollte, wenn Ihr alles richtig gemacht habt, nach Betätigung der RETURN-Taste kurz aufflackern und somit auf die Neubelegung folgender Tasten hinweisen:

Taste H: 9 Hitpoints
Taste L: 9 Leben
Taste J: 9 Power-Ups und 9 Credits
Taste K: 999 Diamanten
Taste O: Alle Levels sind anwählbar

Wichtig: Um die einzelnen Funktionen zu aktivieren, muß immer vorher die CAPS LOCK-Taste gedrückt werden! Die Anzahl der Diamanten, Hitpoints bzw. Leben ändert sich im übrigen erst, nachdem der entsprechende Zähler durch eine Aktion des Spielers (z.B. Verlust eines Hitpoints) verändert wird.

Urwaldkämpfer, aufgepaßt, mit Sebastian Roos' Levelcodes zu **Jungle Strike** geraten die feindlichen Helis ordentlich ins Rotieren:

Level	Code
Level 2:	R9XVWT74JKR
Level 3:	9XVWT7NSGFJ
Level 4:	XVWT7NL6CDY
Level 5:	VWNL4S6HDBT
Level 6:	WTL4S6MPYRN
Level 7:	T74S6MHPGFF
Level 8:	7NS6MHPGCDY
Level 9:	NL6MHPGCZY3
Level 10:	L4MHPGCZJKR

Klemmt Euch schleunigst hinters Steuer Eures **Top Gear 2 (AGA)**-Boliden und tretet das Gaspedal bis aufs Bodenblech durch, denn dank Sebastian Roos steht Euch nun die ganze Welt der Asphaltpisten offen:

BRITAIN:
Y+$Y 2D+72B$] M9JC+ 965LL
CANADA:
Twq+ B#M1 6L7M PN6GC 965LL
EGYPT:
4]8Q TLD7 9F32 438VQ FB%11
FRANCE:
VNJP [5YH LCYW LT#QL GCB22
GERMANY:
HG6N Q$%6 +$[5 T3B1T PLJ88
GREECE:
P$YF H36] VNVL %H2F%]98PP
INDIA:
2]R% C[6Q T7+] #J373 HDC33
IRELAND:
HV%2 4V31 1C5B +P7[7 NJH77
ITALY:
CC7P R6[Y W37+]M595 LGF55
JAPAN:
PC8Q TC8C R435 3%RYR +[#RR
SCANDINAVIA:
]7VC F57V 9C[7 Q7VB% 632GG
SOUTH AMERICA:
[TC4 62$N 96PF 7F#RQ D%+YY
SPAIN:
N#WD GD3R J[%5 TVWDC 854JJ
SWITZERLAND:
7R6N Q[9+ 6J]W LMN][2WVBB
UNITED STATES:
7FVC F[6Q NR1T HJL#9 YTR++

Knusprig, heiß und frisch soll die Pizza auf den Tisch! Damit Ihr in **Marvin's Marvellous Adventure** diesem Wahlspruch gerecht werden könnt, liefert Euch Holger Dotzauer sämtliche Levelcodes frei Haus:

HEART OF GLASS
BIG BANG SYSEX
TWIN PEAKS
FALLING
APHEX TWIN
ELASTICA
MAX GOLDT

Barbapapa mit Beinen und gelben Punkten? Ja, ja, so was gibt's! Die Rede ist von **Mr. Blobby**, Trash-Serienheld des englischen Fernsehsenders BBC und seit neuestem auch Softwaremüll auf heimischen Computern. Wer auf bonbonfarbenen Digitalschotter steht, wird sich sicher auch über Sebastian Roos' Levelcodes freuen:

BABE	CCAH	DAKD
EMEA	FLAF	GGAK
HAHJ	BAJM	CKAP
DASL	EUMA	GOAS
HAPR	AACB	BBBF
CCBI	ENEB	FMBF
GGBL	HBHK	AIKB
DBTL	EVMB	GOBT
HBPS	AADC	BCBG
CDMD	EOEC	HCHL
AICL	CKCR	DCUL
EWMC	FVCN	GOCU
HCPT	BDBH	DDND
FODF	GGDN	HDHM
AIMD	BDJP	DDVL

Flieg nicht zu hoch, mein kleiner Freund… sonst ergeht es Dir wie so vielen anderen **Banshee**-Piloten: Bevor Du auch nur „heidewitzka" sagen kannst, wirst Du von der feindlichen Flugabwehr in unzählige handliche Teile zerfetzt. Indem Du im Titelscreen oder im Anfangsdemo FLEV17 eingibst, hüpfst Du Gevatter Tod zwar auch nicht von der Schaufel, verfügst jedoch, laut Jochen Berthold, immerhin über einen niemals endenden Vorrat an todbringenden Flugmaschinen. Und wird's Dir mal in einem Level zu heiß, katapultieren Dich die F-Tasten in die nächste Welt! Steht Dir hingegen der Sinn eher nach einem ordentlichen Gemetzel, solltest Du während des Intros I AM EXQUISITELY EVIL (Y=Z beachten!), gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste, eintippen – ob Eisbär oder Menschlein, jetzt läßt sich alles abschlachten!

Seit das erste menschliche Auge den Abspann von **Ambermoon** erblicken durfte, ranken sich immer mehr Fabeln und Mythen um die Existenz des dort erwähnten Geheimraumes. Er soll ja, will man den umlaufenden Gerüchten Glauben schenken, alle Programmierer in Form von mächtigen Charakteren bergen, mit sämtlichen für die Lösung des Spiels notwendigen Gegenständen aufwarten können und sogar noch ein paar Extratruhen enthalten…

Ob Ihr's nun glaubt oder nicht, alles ist wahr – und dank Michael Myszewsky können wir Euch jetzt den Weg dorthin weisen: Löscht in Großvaters Haus mittels Wassereimer das Feuer im linken Kamin, und betretet das dahinter versteckte Gewölbe. In einer der herumstehenden Truhen findet Ihr Netsraaks Zauberstab, der rückwärts gelesen eigentlich schon alles verrät. Also traben wir mit diesem Hexenprügel in der Hand gemütlich nach Spannenberg, schlendern hinter dem Palast die nördlichste Gasse bis zu einem Schild mit der Aufschrift „Karsten war hier!!!" entlang und benutzen dort „Kaarstens" Zauberstab. Nach einigen dunklen Momenten stehen wir daraufhin mitten in Thalions Büro…

KLASSIKER

Ninja Warriors:

Während der Eingabe der Cheats muß stets die CAPS LOCK-Taste aktiv sein. Gebt nun MAY THE FORCE BE WITH YOU ein, und Ihr erlangt unendlich Energie. Mit CHEDDAS gibt's unendlich Credits, WARP FACTOR ONE, MR SULU läßt Euch hingegen durch einen Druck auf die Tasten 1 bis 6 in den jeweiligen Level gelangen. Nach Eingabe von THE TERMINATOR explodiert der Ninja, wenn er das Zeitliche segnet; bei MONTY PYTHON kommen alle Gegner rückwärts; mit SKIPPY fliegen die Feinde durch die Luft; und A SMALL STEP FOR A MAN läßt Euch größere Sprünge machen. Hackt man STEVE AUSTIN ein, gerät man durch einen Druck auf S in eine Art Zeitlupenmodus.

Super Cars:

Um in den 2. Level zu gelangen, gibt man zu Beginn als Namen einfach ODIE ein, für Level 3 BIGC, und um über 500.000 Dollar Startkapital zu verfügen: RICH.

Rings of Medusa:

Während man sich im Feld befindet, muß DESOXYRIBONUKLEINSAEURE (immer auf Y=Z achten) eingegeben werden. Im daraufhin erscheinenden Cheat-Menü werden dann die neu hinzugekommenen Tastaturkommandos ausführlich erklärt.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Besitzt Eure **SIM CITY 2000**-Stadt die Kriminalitätsrate von Harlem, die Umweltverschmutzung von Sheffield und Steuern wie Nottingham zur Zeit von Robin Hood? Dann wird's höchste Zeit für eine Lektion in Sachen Stadtplanung und -verwaltung! Mathias M. Otto, erfolgreicher Städtebauer und Bürgermeister, hilft mit seinen nun folgenden Tips nicht nur frischgebackenen Digi-Bürgermeistern, mit den vielen z.T. schwierigen Funktionen zurechtzukommen, sondern auch erfahrenen „Kollegen", indem er ihnen zeigt, wie sie ihre Städte perfektionieren können:

Das erste kleine (Kuh-) Dorf: Klickt, nachdem Ihr Sim City 2000 gestartet habt, auf die Schaltfläche „Neue Stadt Beginnen". Eure Freundin kreiert daraufhin eine Landschaft, läßt Euch den Namen Eurer Stadt eingeben und das Startjahr auswählen. Wählt nun unter „Optionen" „Auto-Budget" und unter „Katastrophen" „keine Katastrophen" an. Sucht Euch eine größere freie Fläche und zoomt so nah wie möglich heran. Als erstes brauchen Eure Einwohner Strom – ohne diesen wird's nicht mal den größten Pionier in die Stadt ziehen! Also auf den Strom-Blitz in der Bauleiste klicken und im Untermenü ein „Kraftwerk" und somit eine von mehreren Energiequellen (je nach Zeit drei bis neun verschiedene) auswählen. Entscheidet Euch am besten für das Kohlekraftwerk. Klickt nun auf die Straße und baut einen großen Block. In den Block setzt Ihr reichlich Industrie. Achtet jedoch stets darauf, daß die Zonen nicht weiter als drei Felder von der nächsten Straße entfernt sind – ein Grundstück ohne Straßenanschluß wird nämlich niemand kaufen! An den errichteten Block setzt Ihr gleich noch einen großen und einen etwas kleineren. Im großen baut Ihr Wohnungen, im kleinen kommerzielle Gebäude (Geschäfte). Legt nun noch vom Kraftwerk aus Stromleitungen durch jede Zone und wartet auf die ersten Einwohner. Sind Eure Blocks voll besetzt, könnt Ihr weitere anschließen. Auf diese Weise kann schnell und sicher eine Einwohnerzahl von knapp 5.000 erreicht werden. Wer jedoch eine größere Stadt bauen möchte, muß anders vorgehen!

Die Großstadt: Um eine Großstadt aufzubauen, empfiehlt es sich, das entsprechende Gelände erst zu bearbeiten. In der „Gelände Editieren"-Box solltet Ihr die Küste wählen und das Wasser sowie die Berge auf null Prozent stellen. Zieht nun einen Berg hoch und überhäuft seine Hänge mit Wasser (der Berg sollte hoch, mit einem Durchschnitt in A-Form, werden). Außerdem solltet Ihr zusätzliche rillenförmige Wassergräben in die Landschaft setzen (eine Reihe Wasser, zwei Reihen Land…). Jetzt als Schwierigkeitsgrad „leicht" und als Startjahr „2050" wählen – wenn Ihr wollt, könnt Ihr die Naturkatastrophen deaktivieren. Baut nun etwa 15 Wasserkraftwerke auf den Berg (an den Seiten mit Stromleitungen verbinden) und zehn Pumpen sowie einen Wasserturm ans Wasser. Legt die Straßen am besten um einen 6x6er-Block. In diesem laßt Ihr ein Feld einer Ecke frei (wird später gebraucht). Errichtet zuerst zwei Industrieblöcke (dicht), dahinter einen Wohnungsblock (auch dicht). In einem Industrieblock sollte eine Polizeiwache Platz finden, irgendwo in der Nähe der Stadt eine Feuerwache, ein Krankenhaus, eine Schule und eine Universität. Verbindet anschließend die Blöcke mit Strom (je zwei Stromleitungsreihen) und Wasser (direkt unter den Stromleitungen).

Konstruiert einen weiteren Wohn- und einen Geschäftsblock (dicht) und fügt je nach Etat und Verlangen (RCI-Messer) noch weitere Blocks hinzu. Stellt, sobald das Budget-Fenster auftaucht, die Steuern auf 5-9%, wählt unter den Programmen die „Parkzettel", unter „Gesundheit und Sicherheit" alles, unter „Bildung", „Stadtverschönerung", „Nuklearfreie Zone", „Obdachlosenhilfe" und „Abgaskontrollen" an. Der Etat der Polizei wird um 50% gekürzt, der Feuerwehrzuschuß fällt auf 20%, die Krankenhausförderung wird um 95% gekürzt, und der Schuletat geht für Schulen auf 20% und für die Unis auf 5% zurück. Die Straßenkosten dürfen auf gar keinen Fall beschnitten werden! So im Bericht des Polizei-Commissioners nicht von einer sehr niedrigen Kriminalitätsrate die Rede ist, müßt Ihr entweder den Etat erhöhen oder neue Polizeiwachen (natürlich dort, wo die meisten Überfälle passieren) bauen. Gleiches gilt für alle anderen Bereiche: Sobald ein Berichterstatter von schlechteren Bedingungen als „optimal" redet, gilt es, den entsprechenden Etat hinaufzusetzen oder geeignete bautechnische Maßnahmen zu ergreifen. Fordern Eure Bürger einen Flughafen, dann stellt ihnen einen mindestens 2x5 großen Airport hin und erweitert ihn ggf. später (zum Expandieren unbedingt den nötigen Platz lassen!). Wenn die Industrie einen Hafen braucht, errichtet einen an der Küste (Größe: 4x soviel Ihr wollt bzw. könnt). Auch hier muß an genügend Platz für spätere Erweiterungen gedacht werden. Flughäfen sollten selbstverständlich weit weg von der Stadt, Häfen in der Nähe von Industrie liegen. Verlangt die Bevölkerung nach einer Freizeiteinrichtung, solltet Ihr einen Jachthafen, einen Zoo oder ein Stadion konstruieren. Wie man am Preis sehen kann, wirken diese Einrichtungen auch unterschiedlich stark!

Bricht die Strom- bzw. Wasserversorgung zusammen, müßt Ihr schleunigst weitere Wasserkraftwerke bzw. Pumpen und Wassertürme (auch Klärwerke) hinzufügen. Errichtet Ihr andere Kraftwerke, sind diese nach 50 Jahren zu alt, um weiter arbeiten zu können. Werden sie jedoch jeweils zu ihrem 49ten Geburtstag umbenannt, altern sie im nächsten Jahr nicht! Allerdings kann diese „Verjüngungs-Methode" auf Dauer sehr nervig werden – sie hilft aber, über finanzielle Engpässe zu kommen. Anstelle neuer Pumpen und Wassertürme könnt Ihr auch Entsalzungsanlagen bauen (natürlich am Salzwasser). Diese haben eigene Pumpen und destillieren das Meerwasser. Ist genug Geld da, lohnt es sich, in die freien Felder jedes Blockes eine U-Bahn-Station zu setzen und diese mit U-Bahn-Schienen zu vernetzen – dadurch werden die Straßen stark entlastet. Später könnt Ihr auch noch Autobahnen und Busstationen bauen. Um den Bildungsquotienten der Sims zu erhöhen, ist es ratsam, viele Bibliotheken und Museen in der Stadt zu haben. Die Geschenke, die Ihr ab und zu erhaltet, solltet Ihr in die Stadt einbringen – der Wert des Landes wird sich somit drastisch erhöhen. Bei einer Einwohnerzahl von 60.000 wird Euch die Regierung fragen, ob Ihr eine Militärbasis haben wollt; beantwortet diese Frage mit „Ja". Der Staat wird Euch sodann wahrscheinlich einen Marinehafen oder einen Luftwaffenstützpunkt spendieren – bei sehr hügeliger Landschaft evtl. sogar eine Kaserne oder eine Fernlenkraketen-Abschußrampe. Mit etwas Pech findet sich kein geeigneter Platz, und es wird nix aus der schönen Basis…

Die Mega-Metropole: Sobald ca. 120.000 Leute in Eurer City leben, seid Ihr in der Lage, Arcologies zu bauen. Diese Arcos sind große Gebäude, in denen bis zu 65.000 Einwohner, eine Polizeistation, eine Feuerwehr und drei Zonen Platz finden. Trotzdem sollte ein Arco folgendes in seiner Nähe haben: eine Bushaltestelle, Polizei, einen Bahnhof oder eine Metrostation, einen Park und wenn möglich auch noch einen Autobahnzubringer. Konstruiert am besten Forest oder Launch Arcos, da diese wenig Schadstoffe ausstoßen. Ein Darco produziert da schon etwas mehr Qualm, aber der größte Umweltverpester ist das Plymouth Arcology – dafür ist es aber auch billiger…

Ästhetische Maßstäbe: Eine Stadt, die nach obiger „Bauanleitung" konstruiert wurde, ist natürlich nicht unbedingt schön. Sie läuft zwar finanziell und einwohnermäßig sehr gut, ist aber trotzdem nicht unbedingt so, wie man es in der Realität vorfindet: ein unnatürlicher Wasserberg und eine Blockbauweise, wie sie nicht einmal in den verplantesten amerikanischen Großstädten vorkommt! Wer's lebensechter haben will, sollte mal versuchen, die Stadt oder das Dorf, in dem er lebt, nachzubauen oder z.B. die Stromversorgung durch natürlichere Kraftwerkstypen sicherzustellen. Auch könnte man sein eigenes Haus etwas abseits gelegen bauen. Eigentlich dürften auch ein kleiner Teich und ein privater Jachthafen nicht fehlen. Den Garten könnte man durch Parks erweitern. Das Rathaus würde sich auch mit einer Extrazufahrt in einem Gebiet mit Parks gut machen. Die Statue könnte auf einer Insel vor der Küste à la Freiheitsstatue oder von Wasser und Parks umringt in der Innenstadt stehen. Ihr seht also, Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt – nur denkt bitte daran: Was schön oder realistisch ist, muß Eure Stadt nicht unbedingt lebensfähiger machen!

Katastrophen: Fortgeschrittene Stadteigner sollten unbedingt mit eingeschalteter Katastrophen-Option spielen – macht einfach mehr Spaß! Die folgenden Tips zum Katastrophenschutz sollen Euch dabei vor dem Schlimmsten bewahren:

Feuer: Ein Feuer vermeidet Ihr am besten durch viele Feuerwehrstationen. Brände sind auch oft Nebenprodukte von vielen anderen Katastrophen. Ist ein kleines Feuer ausgebrochen, solltet Ihr es mit Feuerwehr und ggf. Militär eindämmen. Die Polizei kann den Verkehr auf den nahen Straßen regeln. Bei einem großen oder mehreren Brandherden empfiehlt es sich, alle Gebäude um das Feuer abzureißen (auch Straßen und Wald) und den Flammen somit die Nahrung zu entziehen.

Sturmflut: Um eine Sturmflut einzudämmen, müßt Ihr alle verfügbaren Einheiten zu den betroffenen Gebieten schicken. Einer Sturmflut läßt sich durch den Bau von Deichen vorbeugen.

Demonstranten (zählen anscheinend auch schon zu den Katastrophen): Sie werden gnadenlos von Militär und Polizei umzingelt. Frei herumrandalierende Demo-Freaks verursachen Brände. Wer Demos vermeiden will, hält Arbeitslosigkeit, Steuern und Verschmutzung gering.

Flugzeugabsturz: Läßt sich verhindern, indem Ihr grundsätzlich keine hohen Gebäude in der Nähe des Airports errichtet. Stürzt trotzdem mal ein Jet vom Himmel, gibt's ein feines Feuerchen!

Tornados und Orkane: Ein Tornado zerstört lediglich ein paar Gebäude, ein Orkan hingegen verursacht Sturmfluten und kann einen großen Teil der Stadt verwüsten.

Erdbeben: Es zerstört die Infrastruktur und einige Gebäude. Die Folge von schweren Erdbeben sind meist Demonstranten und Feuer.

Kernschmelze: Ab und zu explodiert ein Kernkraftwerk und bläst die halbe Stadt in die Luft. So etwas kommt vor und kann eigentlich nur durch den Verzicht auf nukleare Energiequellen vermieden werden. Fusionskraftwerke explodieren übrigens auch, jagen dabei komischer-

weise aber nur sich selbst in die Luft.

Oops: Bei einem „microwave power receiver" kann es auch mal einen kleinen Zwischenfall geben: Die Energie aus dem All verfehlt den Auffangschirm und entfacht daneben ein schnuckeliges Feuer. Um die Folgen eines Oops zu verhindern, reicht es, das Kraftwerk etwas außerhalb der Stadt zu errichten.

Das Monster: Ein Monster verursacht Feuer und ist am leichtesten durch Militär zu vertreiben.

Andere: Es gibt noch viele weitere Katastrophen in Sim City 2000, doch alles wollen wir ja dann doch nicht verraten!

Die Scenarios: Dies sind Städte, bei denen es ein Problem zu lösen und/oder eine Katastrophe zu bekämpfen gilt. Jedes Scenario enthält eine Stadt, eine zu erreichende Einwohnerzahl und ein zu meisterndes Problemchen.

Charleston: Hier wartet Ihr die Sturmflut ab und baut die Stadt wieder auf. Auf den Inseln rechts solltet Ihr neue Wohngebiete (und Geschäfte) erschließen.

Dullsville: Nachdem Ihr auf Pause gestellt habt, errichtet Ihr als erstes ein zweites Kohlekraftwerk und erschließt, bis Eure Finanzen erschöpft sind, großzügig Wohn- sowie Industriegebiete (auch ein paar Gewerbegebiete dürfen dabeisein). Anschließend schließt Ihr alles ans Stromnetz an und laßt die Simulation weiterlaufen.

Flint: Nehmt hier einige Kredite auf, setzt die Steuern auf 0% und wählt unter den Programmen alles außer „Nuklearfreie Zone" und den finanziellen Programmen an. Baut nun viel Industrie (dicht).

Hollywood: Geht mit Polizei gegen das Monster und mit Feuerwehr gegen das Feuer vor. Sobald das Untier vertrieben ist, werden die Steuern auf 0% gestellt, Kredite aufgenommen und die üblichen Programme angewählt. Dann heißt es schaffe, schaffe, Häusle baue…

Oakland: Stellt auf Pause und reißt alles um den Feuersturm herum ab. Bekämpft anschließend die Feuersbrunst, setzt die Steuern auf 0% und baut viele Gebiete. Ist Euer Budget von $20.000 erschöpft, solltet Ihr einen Kredit aufnehmen.

Sechs verschiedene Blechkameraden wollen in der Megakeilerei **RISE OF THE ROBOTS** Eurem schlagkräftigen Cyborg ans Blech! Da heißt es kühle CPU bewahren, hart zuschlagen und Mark Lüttigs Taktiken beherzigen:

Allgemeine taktische Hinweise für Androiden der Cyborg-Klasse: Es empfiehlt sich, so oft wie möglich den Kick aus der Luft oder den Turbo-Kopfstoß anzuwenden. Mit dem Sprung-Kick trifft man den Gegner in der Regel am Kopf. Da dieser Teil des Angreifers meist schlecht gepanzert ist, fügt man ihm durch einen kräftig ausgeführten Kick gegen die Stahlbirne stets größtmöglichen Schaden zu. Der Turbostoß mit dem Kopf ist als Special Move ohnehin in jeder Situation effektiv und punkteträchtig.

Spezielle Kampftaktiken

Laderoboter: Da dieser Droide einen niedrigen IQ besitzt, dürfen bedenkenlos alle Schläge außer dem niedrigen Kick (Beinfeger) angewendet werden. Versucht den plumpen Schrotthaufen so oft wie möglich mit dem Turbo-Kopfstoß zu erwischen, da Ihr auf diese Weise die meisten Punkte einheimsen könnt.

Konstruktionsroboter: Da der Gegner sehr groß ist und mit seinen mächtigen Greifarmen über eine enorme Reichweite verfügt, ist es ratsam, den Sprung-Kick anzuwenden. Als Alternative dazu hat sich der normale Fußtritt mit möglichst hoher Power bewährt – man trifft damit Onkel Baurobbi genau an seine empfindliche Denkmurmel! Wer diese beiden Schlagtechniken abwechselnd anwendet, sollte keine großen Probleme mit dem riesigen Kerl haben.

Eliminierungsdroide: Aufgrund der großen Reichweite dieses Roboters empfiehlt es sich, ganz links zu stehen, mit voller Power einen normalen Kick auszuführen und blitzschnell den Gegenangriff abzuwehren. Da der Gegner nicht besonders stabil ist, dürftet Ihr ihn recht bald niedergestreckt haben.

Militärroboter: Als besonders effektiv haben sich der Sprung-Kick, der normale Kick sowie der Beinfeger gezeigt. Auch der Turbo-Kopfstoß richtet beträchtlichen Schaden an. Da der fürs Militär entwickelte Droide gut gepanzert ist, sollte der Hauptteil der Angriffe aus der Luft erfolgen.

Wächter: Wendet am besten die gleiche Taktik wie beim Militärroboter an. Allerdings ist hier öfter der niedrige Kick (Beinfeger) zu versuchen.

Supervisor: Ein Flüssigmetall-Cyborg, der sich à la Terminator 2 beliebig verformen kann! Wie nicht anders zu erwarten, ist er der härteste Brocken im Spiel. Dieser Superfighter mutiert z.B. oft zu einem gefährlichen Fluggerät, dessen Angriffe nur mit einem Kick aus der Luft abzuwehren sind! Auf ihn zuzugehen und ihn mit „normalen" Schlägen und Tritten bekämpfen zu wollen, ist absoluter Selbstmord, da er im Nahkampf mit blitzschnellen, äußerst energieraubenden Schlägen zu antworten versteht. Der scheinbar unschlagbare Überrobbi weist jedoch eine Schwachstelle auf: Stellt Euch an den linken Bildschirmrand, laßt den Burschen auf Euch zukommen und wartet, bis er sich verwandeln will. Ladet während seines Schmelzvorganges Eure Power auf und setzt ihm, sobald er sich wieder neu formt, einen normalen (Maximalkraft)-Kick entgegen – nur so habt Ihr eine Chance, den fiesen Knaben ernsthaft zu beschädigen! Ansonsten wünschen wir Euch Hydraulikarm- und Beinbruch…

Ein schlauer Trainer sagte mal: „Der Ball ist rund, und unser nächster Gegner ist der schwerste!". Nicht ganz so philosophisch, dafür jedoch um so praxisbezogener, fallen da Carsten Bebliks Fußballer-Weisheiten zu **ANSTOß – WORLD CUP EDITION** aus:

Der Weg durch die Qualifikation ist selbst für die „großen" Mannschaften mit vielen Stolpersteinen gepflastert. Deshalb gilt es, einige wichtige Punkte zu beachten: Zuerst sollt Ihr im Aufstellungsmenü einen Blick auf die Fähigkeiten der stärksten Spieler werfen. Stellt dabei in Gedanken schon einen geeigneten Trainingsplan auf. Verfügt Ihr beispielsweise über einen Haufen sicherer Elfmeterschützen oder massenweise Kopfballungeheuer in Eurer Auswahl, so könnt Ihr diese Trainingseinheiten für den bevorstehenden Lehrgang schon mal streichen. Plant anhand der Euch betreffenden Spielansetzungen (diese findet Ihr in Eurem Terminkalender) das ganze Jahr im voraus. Vor dem ersten Qualifikationsspiel solltet Ihr unbedingt einen Lehrgang veranstalten, um Euer Aufgebot in Form zu bringen. Weitere Lehrgänge dann im Rhythmus von zwei bis drei Spielen (insgesamt stehen Euch ja bekanntlich fünf Lehrgänge zur Verfügung) ansetzen. Freundschaftsspiele sind aus konditionellen Erwägungen nur in spielfreien Monaten sinnvoll. Sehr wichtig sind überdies die Spielbeobachtungen Eurer Qualigegner. Je häufiger die gegnerischen Mannschaften ausspioniert werden, desto besser kann sich Eure Elf auf diese Teams einstellen. Außerdem erhaltet Ihr als Trainer entscheidende Infos, die beim späteren Aufeinandertreffen Eure taktischen Anweisungen bestimmen sollten. Auch läßt sich auf diese Art das Lehrgangsprogramm nach dem Spielsystem des Gegners ausrichten. Besitzt dieser z.B. eine gut funktionierende Abseitsfalle, so wäre zu empfehlen, Anti-Abseits-

falle und/oder Alleingänge trainieren zu lassen. Denkt also immer an das alte Söldnermotto: „Sichten und Vernichten". Solltet Ihr bereits die Fahrkarte zur WM in der Tasche oder Eure Qualikontrahenten eingehend studiert haben, so sucht in den Tabellen nach potentiellen WM-Teilnehmern und schickt Eure Späher dorthin. Wer weiß, vielleicht trifft man sich ja mal im Endspiel…

Tips zum Spielgeschehen und der Taktik: Welches ist das beste Spielsystem? Zur Beantwortung dieser Frage sollte man sich das vorhandene Spielermaterial vor Augen halten. Es gibt nur drei Systeme, die einen Libero einplanen (5-3-2; 1-2-5-2 und das Cattenaccio-System). Solltet Ihr keines dieser Systeme spielen, sind drei bis vier „ausgebildete" Liberos Eures Kaders schlichtweg verschenkt. Zu denken geben sollte Euch auch das knapp bemessene Verteidigungskontingent – nicht auszudenken, wenn vor dem entscheidenden Spiel plötzlich einige Abwehrspieler ausfallen würden und man somit gezwungen wäre, sein eingespieltes System über den Haufen zu werfen! Die Mittelfeldspieler stellen eindeutig das Gros des Aufgebots, während die Stürmer wiederum etwas dünner gesät sind. Stellt man nun alle Faktoren in Rechnung, gebührt eindeutig der 1-2-5-2-Aufstellung die Krone. Natürlich lassen sich auch mit allen anderen Spielsystemen Erfolge feiern, jedoch verfügt man bei der WM nur mehr über ein Kontingent von 22 Spielern, was das Risiko freilich nicht gerade senkt! Klar kann man sich auch nach dem gegnerischen System richten, doch wahre Stärke beweist Ihr, wenn sich der Gegner nach Euch richten muß. Beim Auswählen der 11 Kicker, die letztlich das Leder auf dem Grün treten, sowie der fünf Ersatzspieler sollte man sich nicht ausschließlich von der Spielstärke und der Form leiten lassen, sondern auch die Gelassenheit, das Selbstbewußtsein und die Einstellung mitberücksichtigen. Denn was nützt ein Weltklassespieler, wenn ihm alles sch… egal ist und er sich ständig mit gestrecktem Mittelfinger von den Fans verabschiedet? Ohne Spielerprämien reißen Eure Jungs keine Bäume aus, also versüßt ihnen ihren Einsatz mit dem nötigen Kleingeld. Zeitspiel am besten nur gegen starke Teams oder, wenn Euer Team führt, nach der Halbzeitpause. So Ihr ohne Libero antretet, ist das Spielen mit einer gut funktionierenden (also kräftig trainierten) Abseitsfalle beinahe Pflicht. Die taktische Marschroute solltet Ihr nach der Stärke des Gegners bestimmen. Gegen die Faröer Insulaner also ruhig die Brechstange rausholen, im Clinch mit den Ballzauberern vom Zuckerhut hingegen lieber etwas defensiver spielen. In wichtigen Spielen ist grundsätzlich eine harte Gangart einzuschlagen. Sollte der Mann in Schwarz dabei die Gelbsucht bekommen, könnt Ihr den Einsatz immer noch ein wenig zurücknehmen. Wollt Ihr den Elfmeter selbst mittels Maus in den gegnerischen Kasten ballern, empfiehlt es sich, „beidhändig" zu schießen – der Mauszeiger ist nämlich sehr empfindlich! Günstiger ist es jedoch, die Spieler ausführen zu lassen, denn gerade bei einem Spielstand von 0:0 hat sich ein verschossener Elfer schon oft als psychologischer Knackpunkt erwiesen. In der Halbzeitpause ist vom Aufbauen und Kritisieren der Spieler abzuraten, indes liegt man mit lobenden Worten an Torschützen und gegentorlose Keeper immer richtig. Liegt Euer Team zur Halbzeit zurück, ist es bei der Pausenpredigt meist hilfreich, ein Donnerwetter loszulassen. Sollte das Spiel im strömenden Regen stattfinden, lohnt es sich, aus allen Lagen schießen zu lassen, denn der glatte, rutschige Ball und der nasse, schmierige Rasen erschweren die Arbeit des Torhüters ungemein.

Tips zur Weltmeisterschaft: Um den Kreis der 22 Auserwählten auf die WM zu trimmen, genügt eine zweiwöchige Vorbereitungszeit. Bei längerer Verweildauer in der „Knochenmühle" besteht die Gefahr, daß ein Lagerkoller ausbricht und der Trainer innerhalb der Mannschaft in Mißkredit gerät. Spätestens nach der Ankunft im Hotel werdet Ihr den Medien gegenübertreten müssen. Um bei Pressekonferenzen und Interviews den richtigen Ton anzuschlagen, bedarf es der guten Laune des Trainers. Ist das Stimmungsbarometer eher im Keller, gebt Ihr nur noch pampige Antworten und verliert somit das Wohlwollen der Medien. Die Folge sind Negativschlagzeilen in der Presse, die freilich auch gewisse Verunsicherungen in der Mannschaft mit sich bringen. Es gibt fünf Möglichkeiten, Eure Stimmung aufzubessern:

1. Eure Mannschaft spielt erfolgreich.
2. Es gelingt Euch, beim Training einen verhaßten Journalisten abzuschießen.
3. Ihr verlaßt das Hotel und macht einen Ausflug in die Stadt.
4. Ihr macht rund ums Trainingsgelände einen Waldspaziergang.
5. Ihr laßt Euren gebeutelten Körper in der medizinischen Abteilung massieren.

Auf jede Frage der Medienvertreter erhaltet Ihr drei Antworten zur Auswahl. Bei der Beantwortung solltet Ihr auf nichtssagende Phrasen nach Art des Bundes-Bertis („Wir machen keinen Neuanfang, wir machen einen Neubeginn!") verzichten. Auch Duckmäuserei wird wenig geschätzt. Also tretet ruhig selbstbewußt auf und behauptet, daß Ihr Weltmeister werden und den nächsten Gegner mit vier Toren Differenz nach Hause schicken würdet. Meist ist die ausführlichste der Euch angebotenen Antworten die beste. Analog zur Qualifikation solltet Ihr wieder reichlich Spielbeobachtung betreiben. Bis auf den ersten Vorrundengegner könnt Ihr alle weiteren Gegner (also auch die im späteren K.o.-System) mit etwas Glück und Gespür richtig gut ausspionieren. Am Vortag des Spiels solltet Ihr:

1. Eine Mannschaftsbesprechung einberufen, um den versammelten Spielern die Marschroute einzutrichtern.
2. Die Aufstellung verkünden.
3. Die darin nicht berücksichtigten Spieler in Einzelgesprächen von der Notwendigkeit Eurer Entscheidung überzeugen, sonst reagieren sie mit Formeinbrüchen und Murren in der Öffentlichkeit.
4. Eine weitere Mannschaftsbesprechung zwecks Bekanntgabe der Spielaufstellung offerieren.

Für die Zeit nach dem Spiel ist es angeraten, wiederum eine Besprechung anzuberaumen, um je nach Spielergebnis Worte der Anerkennung oder harsche Kritik über die Häupter der Spieler auszuschütten. Sodann lasset das Leder rollen und mit Hilfe dieser Ratschläge den Erfolg Euren ständigen Wegbegleiter sein, auf daß eine neue Generation von Fußballehrern heranwächst, die dem erfolgverwöhnten deutschen Fußball eine blühende Zukunft zu sichern vermag – Tooor…, ne, Aaamen!

Im Amiga Joker 11/94 veröffentlichten wir Carsten Bebliks Tips zu **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**. Zu unserem Leidwesen mußten wir feststellen, daß in der kürzlich erschienenen überarbeiteten Version des Fußball-Managers der Tip zur Aufstockung der Finanzen (Spieler zum Spottpreis von 1 DM kaufen und wieder teuer verkaufen) nicht mehr funktioniert. Bevor nun körbeweise Beschwerden auf unsere edlen Häupter herniederprasseln, möchte Carsten der werten Leserschaft (das seid Ihr!) einen Ersatzvorschlag zum Ausgleich des dadurch entstandenen Finanzlochs unterbreiten:

Spielt Eure Mannschaft einen halbwegs erfolgreichen Fußball, gleichgültig in welcher Klasse, so investiert im Werbungs-Menü den maximalen Betrag von 350.000 DM in die Produktion von Fanartikeln. In den allermeisten Fällen erzielt man nach einer Verkaufsfrist von sechs bis neun Wochen ca. 300.000 DM Gewinn – zusätzlich erhält man natürlich auch die Investitionssumme zurück. Diese pumpt man dann einfach wieder in die Fanartikel und erzielt so im Jahr gut und gerne zwei Millionen DM Reinerlös! Seid allerdings in den längeren Spielpausen etwas vorsichtiger mit den Fanartikeln, da in dieser Zeit ja keine Heimspiele stattfinden und somit auch der Verkauf von Trikots, Schals, Mützen usw. nur schleppend vorangeht.

Inmitten des lieblichen grünen Tals erhebt sich majestätisch ein prachtvoller Turm. Hoch oben auf seiner Spitze flattert, von ewiger Herrschaft kündend, eine große blaue Fahne im Wind… Wollt Ihr auch in den Genuß dieser idyllischen Szene kommen? Dann müßt Ihr lediglich die letzte und selbstverständlich schwierigste Mission der **SIEDLER** meistern! Ist nicht zu schaffen? O doch – haltet Euch einfach peinlichst genau an Jürgen Geiers Generalstabsplan inklusive Karte:

Vorweg ist zu sagen, daß Ihr in der 29. und 30. Mission auf einen neuen, selbst im Handbuch nicht erwähnten Computergegner trefft. Ihr könnt also getrost alle bisher bekannten Charaktere vergessen.

Nachdem Ihr das Paßwort PASSIVE eingegeben habt, geht's unwiderruflich zur Sache: Als erstes müßt Ihr mit ansehen, wie der Computer Euer Schloß plaziert. Euer Lagerbestand ist sehr schlecht, nahezu auf Null. Zudem hat das Schloß den absolut ungünstigsten Standort, den man auf der Landkarte finden kann. Besonders aus diesen zwei Gründen muß jeder Schritt wirklich 100%ig bis ins Detail durchdacht sein, da Ihr sonst schon nach kurzer Zeit aus dem Statistikmenü die Option ENDE auswählen könnt!

1. Ihr baut Eure erste Grenzhütte so weit wie möglich westlich, also links vom Schloß. Beachtet beim Anlegen der Wege, daß nicht zu viele große Bauplätze verbraucht werden, denn diese sind sehr rar. Am besten ist ein Weg, der ziemlich gerade verläuft. Wenn Ihr ihn richtig verlegt, müßtet Ihr oberhalb des Weges noch einen großen Bauplatz haben, unterhalb sogar noch mehrere. Jetzt ist es an der Zeit, Euch über den Lagerbestand zu informieren – wie gesagt: äußerst magere Angelegenheit! Ihr solltet so früh wie möglich einen Geologen auf Wanderschaft schicken – nur einen deshalb, weil Ihr sehr wenig Hämmer besitzt und diese nicht verschwenden solltet. Laßt den Steinchenklopfer dafür aber ständig die ganze Gegend erkunden (Zeit habt ihr genug bis zum Minenbau).
2. Eure erste Grenzhütte sollte langsam von einem Ritter bezogen werden. Sobald dies der Fall ist, gebt Ihr die zweite in Auftrag – und zwar südwestlich (links unten) von der ersten (direkt am Gebirge, siehe Karte).
3. Plaziert die dritte Grenzhütte soweit südlich wie möglich (direkt vors Gebirge). Bald werdet Ihr die Meldung erhalten, daß das Notprogramm aktiviert wurde. Mit anderen Worten: Steine und Holz, die Ihr im Schloß gelagert habt, gehen zur Neige. Ab jetzt werden nur noch Baustellen beliefert, die einen Steinbruch, eine Holzfällerhütte oder ein Sägewerk in Auftrag haben. Geeignete Standorte für diese Gebäude habt Ihr zwar leider noch nicht, aber die Zeit drängt – Ihr müßt diese drei Betriebe so schnell wie möglich errichten.
4. Wartet, bis die dritte Grenzhütte mit Baumaterial beliefert ist. Setzt dann eine Holzfällerhütte über die zweite Grenzhütte, denn dort stehen wenigstens drei Bäume zum Fällen.
5. Gebt anschließend rechts über der dritten Grenzhütte ein Sägewerk in Auftrag. Der Schreiner wird zwar nicht viel Arbeit haben, aber ohne Sägewerk wird das Notprogramm nicht aufgehoben!
6. Ist Eure dritte Grenzhütte bezogen, solltet Ihr den Steinbruch anlegen. Platz dafür ist auf der anderen Seite des Gebirges, südlich der frisch

errichteten Grenzhütte. Sobald der Steinbruch mit dem nötigen Baumaterial versorgt ist, wird das Notprogramm wieder aufgehoben, d.h., andere Baustellen werden jetzt auch wieder beliefert.
7. Anschließend wird der Bauauftrag für die vierte Grenzhütte erteilt, ihr Standort ist rechts neben dem Steinbruch.
8. Laßt eine weitere Grenzhütte (die fünfte im Bunde) möglichst nordwestlich (links oben) errichten. Verbindet sie mit dem Holzfäller. Beachtet wieder, daß durch den Weg möglichst keine großen Bauplätze vernichtet werden. Den Holzfäller könnt Ihr übrigens wieder abbrennen, sobald er die drei Bäume gefällt hat.
9. Schaut immer wieder nach der vierten Grenzhütte (neben dem Steinbruch). Sobald sich die Grenze ausgeweitet hat, setzt Ihr zwischen die Bäume eine Holzfällerhütte.
10. Ordert unterhalb der fünften Grenzhütte auf dem am weitesten links gelegenen großen Bauplatz eine Getreidefarm. Verbindet sie mit der Grenzhütte oberhalb sowie mit dem Sägewerk unterhalb am Gebirge entlang. Verlegt dazwischen keine weiteren Wege, da der Getreidebauer sonst keinen Platz für seine Felder hat.
11. Behaltet den Steinbrucharbeiter im Auge. Wenn er genügend Steine abgetragen hat, entsteht ein großer Bauplatz. Hier errichtet Ihr Sägewerk Nummer zwei.
12. Kurz vor Fertigstellung der Farm ist es an der Zeit, die Mühle zu errichten. Platz dafür ist direkt über der Getreidefarm, links von der 5. Grenzhütte.
13. Sobald sich ein Bauarbeiter an Eurer Mühle zu schaffen macht, wird der Standort für den Bäcker gewählt. Nordwestlich, neben der zweiten Grenzhütte, befindet sich ein geeignetes Plätzchen.
14. Ist das zweite Sägewerk fertiggestellt, brennt Ihr das alte ab und baut genau an dieser Stelle eine Lagerhalle.
15. Konstruiert jetzt so weit südlich wie möglich Eure sechste Grenzhütte (unterhalb von Sägewerk und Holzfäller).
16. Stellt um das neue Sägewerk eine weitere Holzfällerhütte und einen Förster. Später könnt Ihr hier mehr Holzfäller und Förster einsetzen. Gebt auf Euren Steinbrucharbeiter acht: Wenn er alle Granitfelsen in seiner Nähe abgebaut hat, könnt Ihr in abbrennen. Der Granit dürfte vorerst reichen.
17. Scrollt wieder ganz nach Norden. Normalerweise reicht Euer Territorium bis knapp über das Gebirge. Gebt also so weit nördlich wie möglich (auf der anderen Seite des Gebirges) Eure siebte Grenzhütte in Auftrag. Falls Euch der Gegner zuvorgekommen ist, müßt Ihr umdisponieren: Da Ihr diese Grenzhütte nicht errichten könnt, reicht Eure Grenze nur bis zum Rand des Gebirges. Ihr müßt nun warten, bis Eure Minen Eisen fördern, Waffen hergestellt sind und Eure Armee stark genug ist, um den Gegner dann an dieser Stelle anzugreifen. Der Platz wird unbedingt benötigt!

18. Nun wird es langsam Zeit, an die Bergminen zu denken. Wichtig ist zuerst der Standort für eine Kohlenmine. Ist Euer Geologe ständig unterwegs gewesen, müßtet Ihr eigentlich genügend Schilder mit schwarzen Punkten sehen – gebt also eine Kohlenmine in Auftrag.
19. Wählt sofort einen Standort für eine Eisenmine aus und laßt diese errichten. Mit Gold und Granit lassen wir uns noch etwas Zeit. Eisen ist von großer Bedeutung, denn zum einen braucht ihr Werkzeuge, da Euer Lagerbestand aufgebraucht ist bzw. rapide zur Neige geht, und zum anderen werdet Ihr bemerkt haben, daß langsam, aber sicher keine neuen Ritter mehr ausgebildet werden, da zuwenig Waffen vorhanden sind. Ihr könnt also keine neuen Grenzhütten beziehen geschweige denn den Gegner angreifen!
20. Haben Eure Bauarbeiter mit dem Ausheben der Minen begonnen, ist die Eisenschmelze angesagt. So Ihr den Weg vom Schloß zur ersten Grenzhütte richtig verlegt habt, ist oberhalb vom Weg noch ein großer Bauplatz frei. Dieser ist für die Eisenschmelze wie geschaffen.
21. Widmet Euch mal Eurem Lagerbestand. Habt Ihr noch einen Hammer? Das ist nämlich entscheidend für Euer nächstes Bauvorhaben. Wenn Ihr keinen mehr vorrätig habt, errichtet zuerst eine Schlosserei. Platz dafür ist direkt unterhalb vom Schloß. Laßt als erstes einen Hammer herstellen, damit Ihr so schnell wie möglich einen Schmied beauftragen könnt. Entscheidet anschließend, welche Werkzeuge Ihr dringend benötigt, und stellt so das Bauprogramm des Schlossers wieder um.
22. Habt Ihr noch einen Hammer auf Lager, schafft Euch zuerst den Schmied an. Der geeignete Standort für ihn befindet sich zwischen der zweiten Grenzhütte und der Lagerhalle, links vom Weg. Gebt dann (wenn nicht schon geschehen) die Schlosserei (Punkt 21) in Auftrag.
23. Es empfiehlt sich, eine weitere Grenzhütte (die achte bzw. siebte, falls der Computergegner im Norden schneller war) im Osten (rechts neben Eurer fünften Grenzhütte über dem Gebirge) aufzustellen.
Jetzt stehen alle wichtigen Gebäude. Laßt eventuell noch einige Kohle- und Eisenminen errichten, auch an eine Goldmine ist langsam zu denken. Platz für eine Goldschmelze ist gleich links neben Grenzhütte Nummer 7 (Punkt 24 – im Norden). Falls der Gegner beim Landgewinn schneller war und Ihr somit die siebte Grenzhütte nicht bauen konntet, müßt Ihr ihm dieses Stück Land abnehmen. Da Ihr noch kein Gold besitzt, wird dies nicht gerade einfach – wahrscheinlich müssen einige Ritter geopfert werden. Das Land wird allerdings unbedingt für eine Goldschmelze benötigt, also kämpft! Baut eventuell auch noch eine Granitmine. Granitvorkommen gibt's im Gebirge rechts von Eurem Sägewerk (siehe Karte).
Eure Arbeit ist getan. Jetzt heißt es warten, bis genug Eisen abgebaut und geschmolzen ist, genug Waffen hergestellt und somit auch reichlich Ritter vorhanden sind. Wenn genug Gold auf alle Grenzhütten verteilt wurde und Eure Armee zu stolzer Größe herangewachsen ist, könnt Ihr einen Angriff wagen. Dehnt Euch als erstes nach Nordwesten aus – dort ist Platz für neue Farmen, außerdem läßt sich eine weitere Lagerhalle aufstellen. Neue Farmen sind dringend nötig, da Eure Minenarbeiter bald nichts mehr zu beißen haben. Gehen die ersten Arbeiter auf den neuen Höfen ihrem Tagwerk nach, könnt Ihr die erste Getreidefarm abreißen. Hier lassen sich nun prima neue Eisenschmelzen und Schmieden errichten. Läuft der Nachschub von Eisenerz, Roheisen sowie Kohle, können Eure Schmiede nicht über Arbeitslosigkeit klagen! Als Folge werdet Ihr schon sehr bald über viele, viele Ritter verfügen!
Faßt auch eine Ausdehnung nach Osten ins Auge. Rechts von Eurer achten (bzw. siebten) Grenzhütte eignet sich die Landschaft gut für die Herstellung und Verarbeitung von Holz. Hier sollte zusätzlich eine Lagerhalle Platz finden. Wenn Ihr weiter in diese Richtung vordringt, kommt Ihr irgendwann in die Nähe des gegnerischen Schlosses. Baut dort am besten eine Burg, bevor Ihr den Angriff auf das Schloß wagt. Im Süden (unterhalb Eurer sechsten Grenzhütte) anzugreifen, lohnt sich übrigens nicht sonderlich. Mit Eurer inzwischen doch recht starken Armee dürfte es nun kein Problem mehr sein, dem Gegner den Garaus zu machen.
Zwischendurch solltet Ihr natürlich einen Blick in die Statistiken werfen, um auf dem laufenden zu bleiben. Eventuell auftretenden Schwierigkeiten müßt Ihr sofort Rechnung tragen können. Entwickelt ein Gespür dafür, wann es an der Zeit ist, einen Bauauftrag zu erteilen. Zu viele Aufträge gleichzeitig können schnell Euer Ende bedeuten: Die Siedler sind ständig mit der Fertigstellung irgendwelcher Gebäude beschäftigt, nichts wird mehr fertig, und der Computergegner lacht sich eins! Wartet also lieber ab, bis eine Baustelle ziemlich fortgeschritten ist, bevor Ihr das nächste Projekt in Auftrag gebt. Vergeßt überdies niemals, den Gegner zu beobachten! Und erschreckt nicht, er expandiert natürlich viel, viel schneller als Ihr – nur, wie lange noch!
Nach ca. 11 bis 12 Stunden Spielzeit müßtet Ihr den härtesten aller Computergegner in die Knie gezwungen haben und die wunderschöne Endszene genießen können…

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	3/92	Freezer
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Banshee	11/94	Tips
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Dooha	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	3/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hanse - Die Expedition	11/94	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Hellowoon	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Impact	4/91	Codes
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Invest	5/91	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond II	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Utd. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Motiville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/93	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Rüsselsheim	11/94	Tips
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shinobi	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	3/91	Tip
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Wonderboy	5/91	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/93	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican 2	4/91	Cheat
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzine (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wonga (ind.)	3/91	Tip
Wonga (ind.)	9/91	Cheat
Wonga (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of Nikodemus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrusta	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer

Wenn ein Vertikalscroller auf Amiga-CD zur Ballermission startet, dann handelt es sich meist um eine Disk-Konvertierung wie z.B. das (zugegeben tolle) „Banshee" – ganz anders U.S. Golds kommender Action-Knaller!

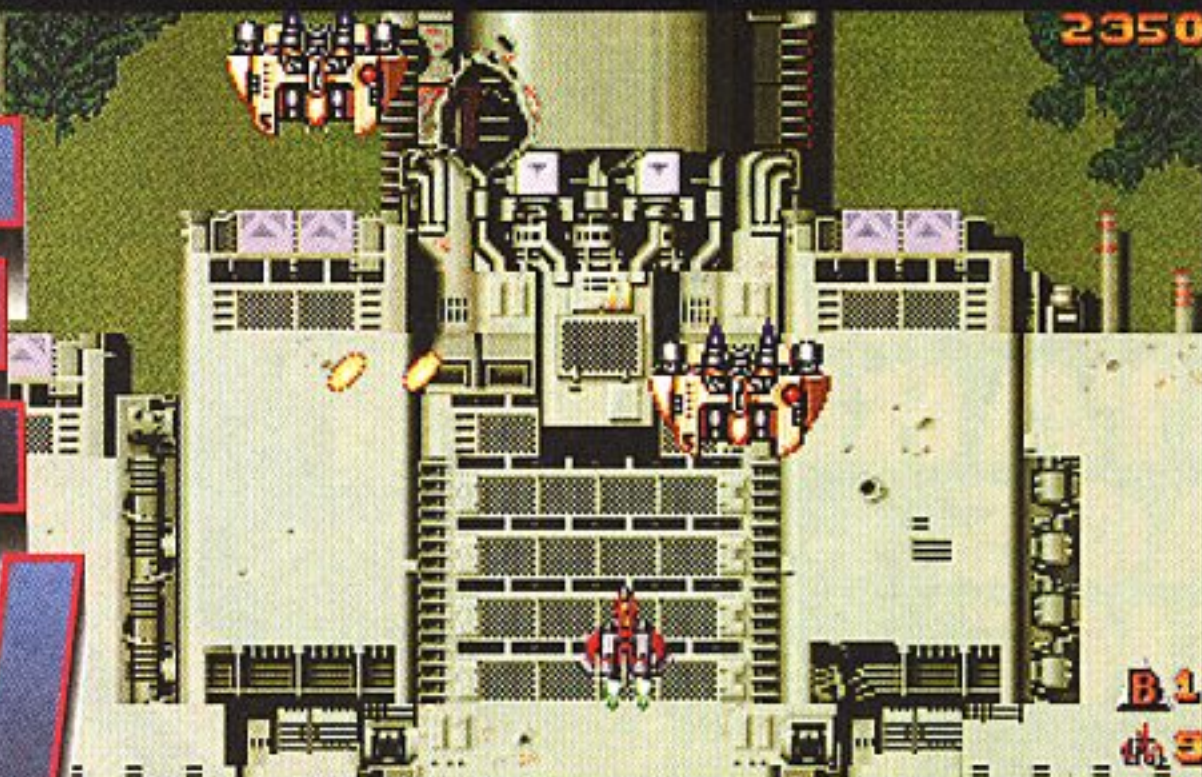
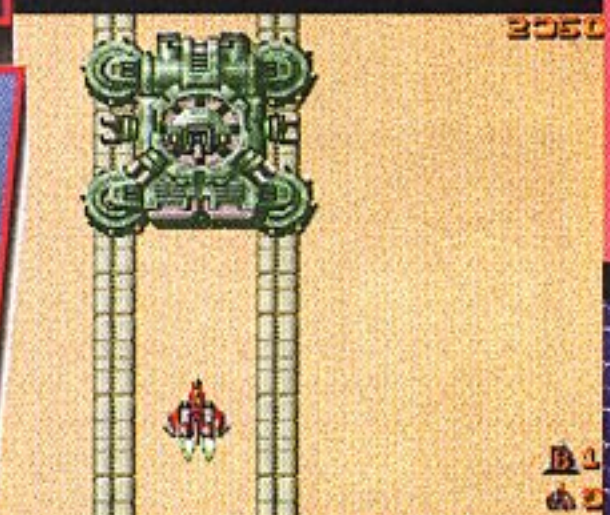
RAIDEN

Raiden wird nämlich aus der Spielhalle importiert, wo seit einiger Zeit bereits der Nachfolger die Münzen schluckt. Aber auch wenn der Automat damit schon über drei Jahre auf dem Buckel hat, so zählt das Game doch noch lange nicht zum alten Eisen – nicht umsonst wurde für die Umsetzung der Action-Arie im Stil solcher Ballerlegenden wie „Truxton" das erfahrene Imagitec-Team („Humans") verpflichtet… Wenn die Welt hier wieder einmal vor dem Übergriff böser Aliens zu bewahren ist, dann soll das also unter beinharter Ausnutzung der Hardware-Power geschehen. Als Retter der Gegerbten wird man im verschärften Vertikalflug über alles in allem acht Levels düsen und mit seinem schwerbewaffneten Heldenraumer jeden vom Screen pusten, der die Dreistigkeit besitzt, sich zu bewegen. Das können UFOs (Unangenehme Flugobjekte) jeder Art sein, aber auch dicke Bodenpanzer und bis unter das Bullauge bewaffnete Kriegsschiffe – und alle haben sie es auf den Energievorrat des Spielers abgesehen. Der wiederum kann seine Blechhaut zu Beginn nur mit einem reichlich popeligen Billiglaser verteidigen. Doch während diese bessere Taschenlampe den stärkeren Feinden nicht mal ein Ausweichmanöver wert ist, wird das Aufsammeln von Power-Ups nach und nach für etwas fairere Verhältnisse im Raumkampf sorgen.

Wie in diesem Genre allgemein üblich, wird man zudem mit Knallkörpern wie zielsuchenden Raketen und bildschirmsprengenden Smartbombs verwöhnt, wobei der begrenzte Vorrat an solchen Helferlein aber tunlichst für die Schlußgegner jedes Abschnitts aufzusparen ist. Wer sich diesen Aufgaben allein nicht gewachsen fühlt, kann auch gemeinsam mit einem Freund gegen die Invasoren anfliegen. Um ihn hinter das Joypad bzw. den Stick zu zerren, darf man eine Grafik versprechen, die dem Spielhallenoriginal nicht nachsteht – ein Blick auf die hier gezeigten Fotos der Vorabversion sollte als Beweis genügen, daß selbst Ataris 64-Bit-Konsole namens Jaguar (für die ebenfalls eine Umsetzung existiert) es nicht besser kann. Auch der Sound klingt bereits sehr fetzig, obgleich sich diesbezüglich bis zur Endversion noch allerhand tun soll.

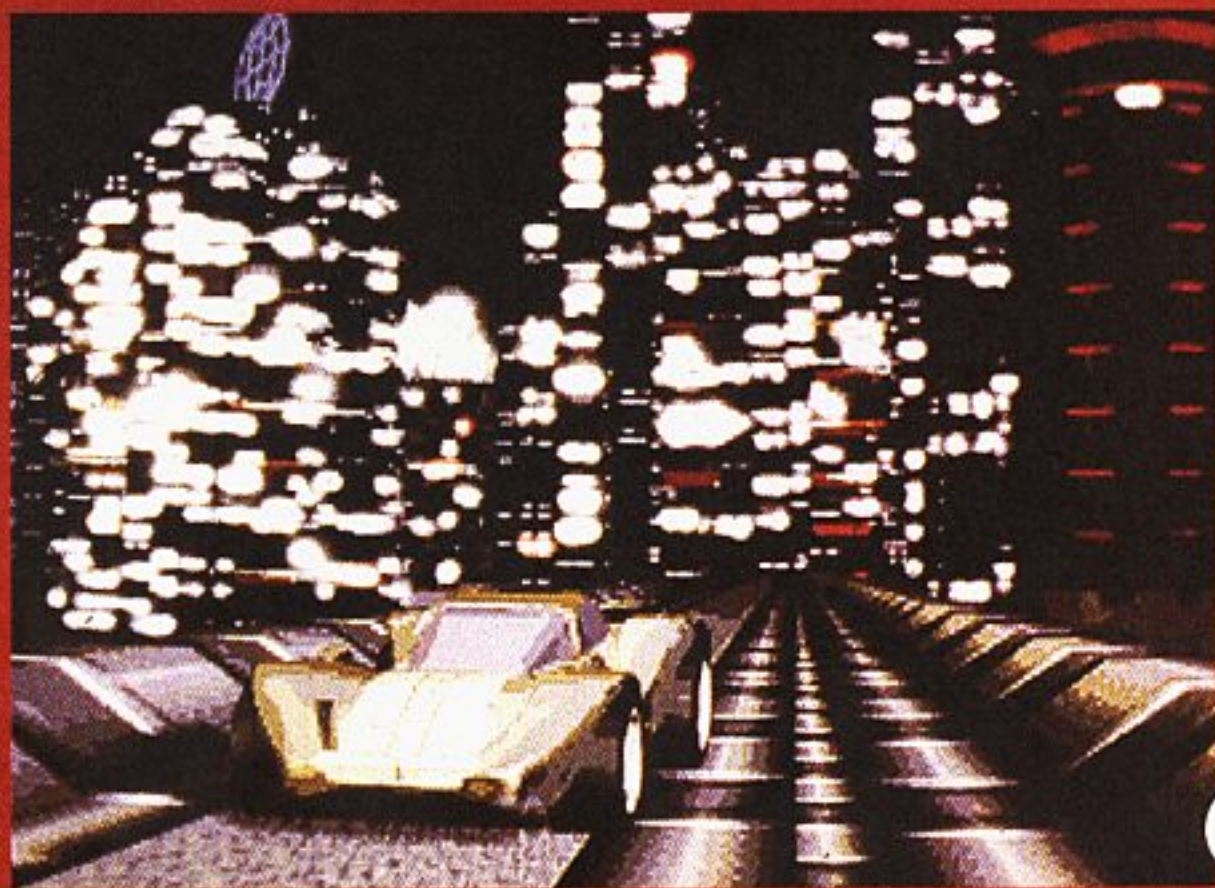
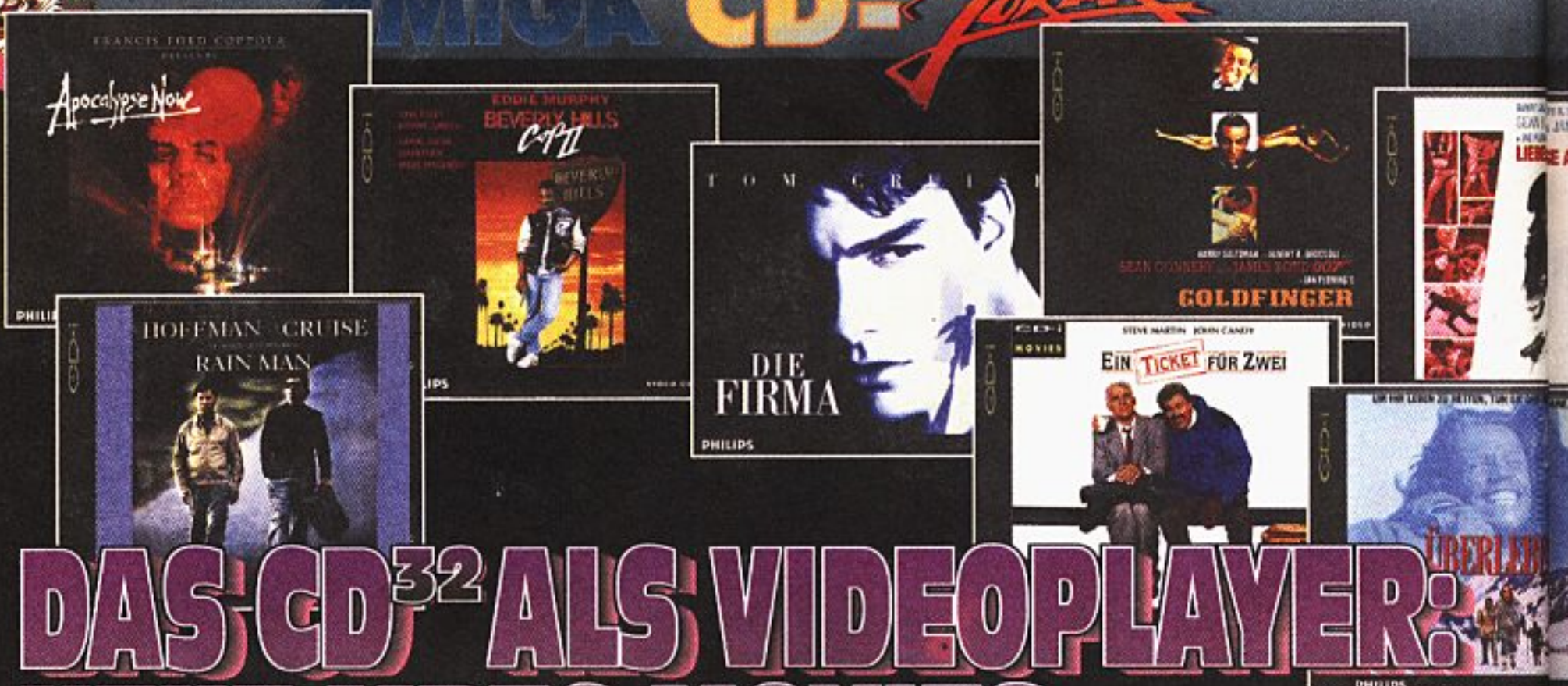
Bleibt eigentlich nur noch die Frage nach dem nicht mehr ganz taufrischen Gameplay, denn letztlich hat nicht nur die Automatenvorlage, sondern das gesamte Genre schon ein bißchen Staub angesetzt. Die Antwort der Programmierer lautet: „Genau diesen Staub soll Raiden durch Spielbarkeit ja vom Screen pusten!" Tja, etwas Gegenteiliges läßt sich den Jungs nicht beweisen – jedenfalls nicht bis zum endgültigen Test in einer der kommenden Ausgaben. Und hoffentlich auch dann nicht… (mic)

MEGA-RACE

Nach mega-langer Vorankündigung rast das futuristische Renn- und Medienspektakel des französischen Softwareteams Cryo („Dune") nun doch langsam in die Startposition: Wir haben uns schon mal in der Box umgesehen.

Hier stürzen sich die Software-Mechaniker ohne den sonst üblichen Umweg über den A1200 gleich auf das CD^{32}, was durchaus seinen triftigen Grund hat: Die SF-Boliden dieser auch storytechnisch multimedialen Show werden durch eine ebenso reizvolle wie speicherplatzverschlingende Grafikumgebung donnern!

Ehe es soweit ist, wird der Spieler mit einer Rahmenhandlung Bekanntschaft machen, die entfernt dem Film „Running Man" entliehen wurde. In einer nicht allzu fernen Zukunft langweilen sich die am Arbeitsplatz weitgehend von Robotern ersetzten Menschen ganz furchtbar und suchen Zerstreuung in TV-Shows, die fast so krank sind wie die heutigen. Eine der schlimmsten heißt Megarace; dort muß der „Enforcer" genannte Kandidat in live übertragenen Rennen gegen üble Straßengangs antreten, die wahrscheinlich nicht mal einen Führerschein besitzen. Bei einem Sieg winken Ruhm und etwas Kleingeld, während Niederlagen halb so ärgerlich sind, weil man sie ohnehin kaum überlebt…

Schlechte Karten für Verlierer also, denn die acht beteiligten (und unterschiedlich ausgerüsteten) Vehikel haben nicht nur tierisch Power unter der Haube, sondern auch ein hübsches Waffenarsenal an Bord. Für zusätzliche Action sorgen die auf den 16 Rennstrecken liebevoll verteilten Extras, wobei die diversen Beschleuniger, Streuschußwummen etc. neben viel Abwechslung auch eine Prise Strategie ins Spiel bringen. Und da wir uns wie gesagt letztlich immer noch in einer Fernsehshow befinden, wird das Geschehen stilgerecht von einem schmierigen Unterhaltungsknecht kommentiert. Ehrlich, gegen diesen Knaben wirkt selbst eine Wrestling-Moderation von anno 94/95 noch so seriös wie die Tagesschau!

Ein Blick auf die abgebildeten Screenshots ermöglicht Euch zumindest einen kleinen Vorgeschmack auf die opulente Grafik: Die einzelnen Kurse glänzen mit waghalsigen Loopings, rasanten Steilkurven, düsteren Tunnels und turbulenten Korkenzieherabschnitten; angesiedelt sind sie teils auf atemberaubenden Planetenoberflächen, teils in den gigantischen Glasröhren schummriger Unterwasserwelten. Der Hinter- bzw. Untergrund wird dabei jeweils direkt von der Silberscheibe abgespult, darauf läßt sich dann das schön gezeichnete Fahrzeugsprite frei bewegen – mit Maus oder Stick und begleitet von atmosphärisch stimmiger CD-Musik. Bleibt nur noch die Frage, wann sich denn nun wirklich die Startflagge hebt. Nun, die Rennleitung von Mindscape hat uns jedenfalls hoch und heilig versichert, daß die Trainingsphase dieser Tage abgeschlossen sein müßte; der Countdown für eine weitere gelungene PC-Konvertierung tickt also bereits heftig! (mic)

DAS CD³² ALS VIDEOPLAYER: NEUE MPEG-MOVIES

Asche zu Asche, Silber zu Silber: Seit kurzem ist für die Philips-Konsole CD-i ein reichhaltiges Angebot von Kinofilmen lieferbar, die auch das CD³² als Heimprojektor akzeptieren – alles Nähere in diesem Theater!

VOR DER VORFÜHRUNG

Um die durchweg deutschsprachigen Leinwandepen am CD³² genießen zu können, muß man seinem digitalen Pantoffelkino in spe zuerst ein ansteckbares, ca. 500 Märker teures „Full Motion Video"-Modul spendieren. Wer einen Tower-Amiga samt CD-ROM besitzt, kann auch diese Multimedia-Maschine mit so was nachrüsten, doch schlägt das erforderliche Zusatzmodul (z.B. „Peggy-plus") hier mit rund 800 Mäusen zu Buche. Nötig wird der Aufwand, weil die Streifen nach dem systemübergreifenden MPEG-Standard codiert bzw. komprimiert sind, der die ursprüngliche Bilddatenmenge etwa um den Faktor 200 reduziert. Unter verschärften Rallyebedingungen (etwa bei den Raumschlachten von „Star Trek VI") stellt sich dadurch zwar ein ganz leichtes Ruckeln ein, doch im großen und ganzen ist die Bildqualität einwandfrei und erreicht locker das gewohnte VHS-Niveau. Auf jeden Silberling passen ungefähr 72 Filmminuten, so daß die meisten der derzeit lieferbaren MPEG-Movies zwei CDs benötigen – Filme mit Überlänge wie „Die Firma" oder „Apokalypse Now" werden gar auf drei Scheiben ausgeliefert.

Ein Mann wie Michael (Die Firma)

Frauenpower pur (Thelma und Louise)

FILM LÄUFT!

Die Bedienung erfolgt recht bequem via Joypad, mit dessen Hilfe sich die Streifen abschnittweise vor- und zurückspulen lassen. Die Suche nach einer bestimmten Szene wird durch die Einteilung in fünf- bis zehnminütige, einzeln anwählbare „Kapitel" erleichtert, während das sogenannte Shuffleplay doch eher für Musik-CDs gedacht ist. Dabei werden, genau wie auf einem Audio CD-Player, die einzelnen Kapitel bzw. Titel in zufälliger Reihenfolge abgespielt – was in visueller Form dann selbst aus „Ghost" einen Experimentalfilm macht. Insgesamt ist der Bedienungskomfort einem Videorecorder also zumindest ebenbürtig (einmal davon abgesehen, daß ein sekundengenauer Wiedereinstieg nicht möglich ist, was kleine Wiederholungen unumgänglich macht), und die an sich schon sehr ordentliche Bildqualität erfährt bei den völlig streifen- und verzerrungsfreien Standbildern dann nochmals eine Steigerung – darüber hinaus ist eine optisch zufriedenstellende Wiedergabe in Zeitlupe möglich. Akustisch wird zwar nicht gerade das Niveau moderner Audio CD-Player erreicht, aber hören können sich die MPEG-Klänge allemal lassen.

Die Luftkavallerie greift an (Apokalypse Now)

Ein Traumpaar (Rainman)

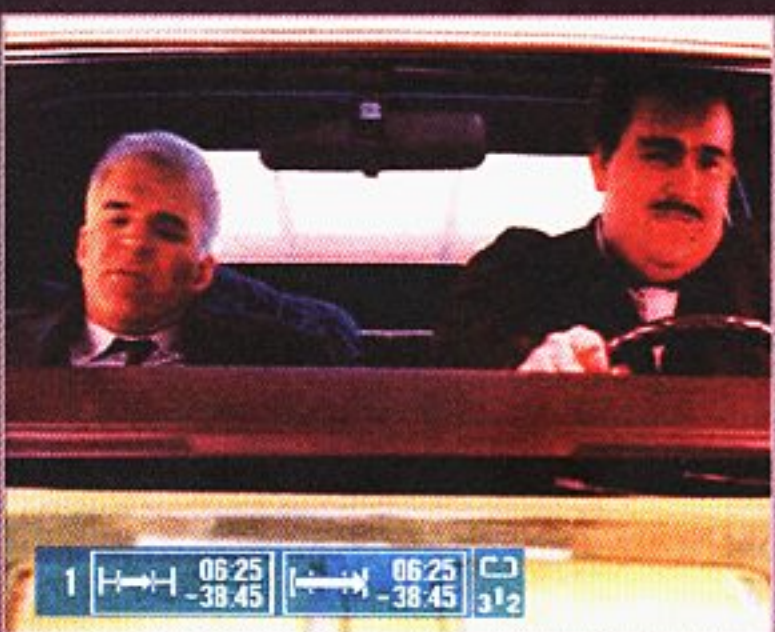
Alle derzeit erhältlichen MPEG-Movies

Titel	Preis
Andrew Lloyd Webber – Premiere Collection	39,95 DM
Beverly Hills Cop II	39,95 DM
Black Rain	39,95 DM
Bon Jovi – Keep the Faith	39,95 DM
Bryan Adams – Waking up the Neighbours	39,95 DM
Carreras, Pavarotti, Domingo in Concert	39,95 DM
Der Prinz aus Zamunda	9,95 DM
Die Firma	49,95 DM
Die nackte Kanone	39,95 DM
Die nackte Kanone 2 1/2	39,95 DM
Die Stunde der Patrioten	39,95 DM
Eine verhängnisvolle Affäre	9,95 DM
Ein Fisch namens Wanda	9,95 DM
Ein Ticket für Zwei	39,95 DM
Ein unmoralisches Angebot	39,95 DM
Ghost	39,95 DM
Goldfinger	39,95 DM
Jagd auf Roter Oktober	39,95 DM
James Bond jagt Dr.No	39,95 DM
Liebesgrüße aus Moskau	39,95 DM
Mondsüchtig	39,95 DM
Mr. Bean – The Exciting Adventure	36,95 DM
Mr. Bean – The Exciting Escapad.	36,95 DM
Mr. Bean – The Terrible Tales	36,95 DM
Playboy's Complete Massage	59,90 DM
Rainman	49,95 DM
Reihe privat – Rock Gitarre	129,90 DM
Sliver	39,95 DM
Star Trek VI	39,95 DM
Sting – Ten Summoners Tales	39,95 DM
The Cream of Eric Clapton	39,95 DM
The Cure Show	39,95 DM
Thelma & Louise	49,95 DM
Tina Turner – Rio '88	39,95 DM
Top Gun	39,95 DM
Überleben!	49,95 DM
Wayne's World	39,95 DM
Worlds of – Rhythm King	49,90 DM

DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER

Erfreulicherweise wird das Sortiment an MPEG-Filmen ständig erweitert, so sollen beispielsweise in Kürze die „Mr. Bean"- und „James Bond"-Reihen um weitere Folgen ergänzt werden. Natürlich sind die meisten Titel auch schon im Fernsehen gelaufen, doch gegenüber der unmittelbaren Konkurrenz liegen die Vorteile der Silberlinge vom CD-i dennoch klar auf der Hand: Bei ähnlicher Preisgestaltung sind sie weitaus platzsparender und auch viel haltbarer als herkömmliche Videofilme. (md)

BEZUG

Hormann Multimedia
Bahnhofstr. 2d
Postfach 1507
26180 Rastede
Bestell-Hotline: 04402 - 1237
Fax: 05137 - 878712

Die Nervensäge (Ticket für Zwei)

Ein Schurke im XXL-Format(Goldfinger)

EUROPEAN PGA TOUR

Neue Golfer machen sich derzeit rar am Amiga, um so schöner, daß nun ein verjüngter Altmeister den Weg auf Diskette und CD gefunden hat: Ocean schickt den EA-Klassiker von anno 91 auf komplett überarbeitete Kurse!

In diesem Club war man bislang nicht zugelassen!

Ab dafür: Berny Langer am Abschlag

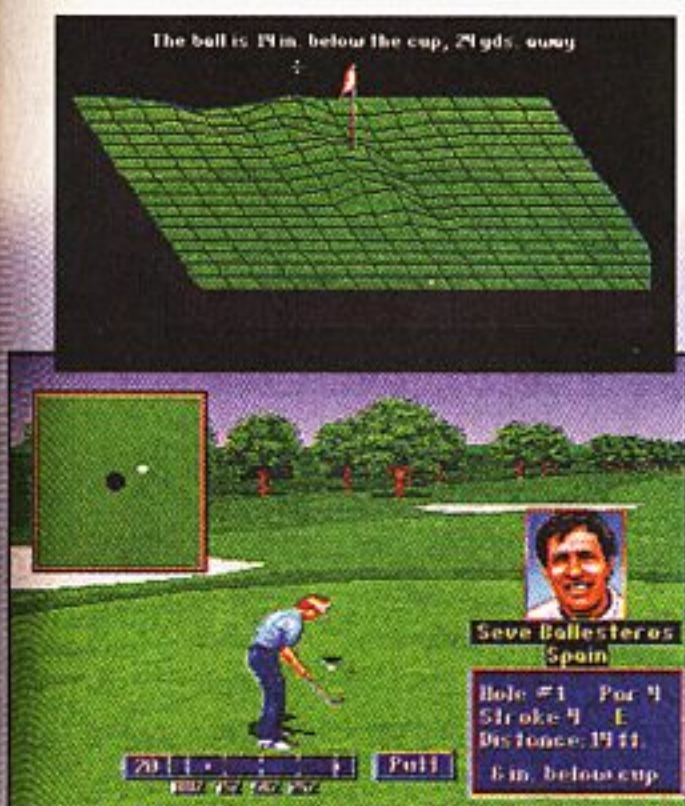
Der neue alte Shop

In der neuen Version kann das Programm aber nicht nur mit zeitgemäßer Präsentation, sondern auch mit drei neuen Spielmodi und fünf bisher nicht gekannten Parcours aufwarten. Die bis zu vier Teilnehmer haben also nicht mehr bloß die Wahl zwischen einer Übungsrunde und dem Turnier gegen 60 Golfprofis in vier Durchgängen, denn im Gegensatz zum Vorgänger kann man nun z.B. auch am sogenannten „Cannon Shoot Out" teilnehmen. Hier schwingen vier vom Rechner oder von Spielern gelenkte Cracks den Schläger über drei Löcher, wobei nach jedem Loch der jeweils schlechteste ausscheidet. Im Falle eines Patts gibt's ein Stechen, bei dem der Ball irgendwo in der Pampa plaziert wird und mit nur einem Schlag möglichst nahe an die Fahne gedroschen werden soll – alles in allem eine sehr spannende Veranstaltung.

Nicht minder neu sind das „Match Play", wo es einen Punkt pro gewonnenem Loch im K.o.-System gibt, und die „Skin Challenge", wo zwei oder vier Spieler außer Konkurrenz um Kohle golfen. Zunächst ist aber auch diesmal wieder ein wenig Training anzuraten, um sich mit den Feinheiten der genial durchdachten Steuerung vertraut zu machen. Wer mag, darf Drives und Putts sogar separat einstudieren, ehe er einen Parcours aussucht und sich im grafisch hübsch überarbeiteten Golfshop 14 von insgesamt 16 angebotenen Schlägern in den Rucksack packt. Auch der (auf Wunsch zusätzlich aus der Vogelperspektive zu begutachtende) Busen der Natur selbst ist schöner geworden, findet man sein adrett gezeichnetes Sprite nach einem eindrucksvollen Kameraschwenk über das aktuelle Loch doch nun inmitten detailreich gestalteter Bäume, Tümpel und Sandbunker wieder. Insbesondere die sanften Farbverläufe garantieren dabei eine sehr realitätsnahe und vor allem plastische Optik.

Vor dem (Ab-) Schlag bietet der Caddy im Rechner seinem Herrn einen passenden Schläger an, der aber auch ausgewechselt werden kann – der Schuß wird dann mittels dreifachem Druck auf eine flott ablaufende Powersäule durchgeführt. Entscheidend für einen akkuraten Ballflug ist dabei jedoch nicht nur das exakte Timing, denn auch der durch einen Drehpfeil symbolisierte Wind und die (via Pulldownmenü einblendbare) Lage der weißen Murmel wollen ins Kalkül gezogen sein. Während das nett animierte Alter ego nun den Ball über das Grün drischt, blendet die Kamera so um, daß die Kugel auf den Spieler zufliegt. Sollte sie im Wasser landen, gibt's natürlich einen Strafschlag, während besonders gelungene Aktionen automatisch in einer Wiederholung zu bewundern sind. Schließlich auf dem Grün angekommen, läßt sich eine mit allen Unebenheiten sowie einem Gitternetz versehene Nahaufnahme einblenden; das Einlochen erfolgt mittels einer neuen Powersäule sowie des in Fünf-Fuß-Schritten einstellbaren Putters.

Die im Vergleich zum Vorgänger wahrlich opulente Präsentation samt frischen Soundeffekten und einer schmissigen Titelmusik muß zwar mit häufigen, aber erträglichen Nachladepausen erkauft werden, doch bezahlt man diesen Preis gerne. PGA European Tour vereint nämlich die Vorzüge eines Klassikers (also fes-

Hier geht's um Kohle!

Putten mit allen Finessen

selndes Gameplay, astreine Spielbarkeit und problemloses Handling auch via Joypad) mit einer sehens- und hörenswerten Aufmachung, die Genre-Konkurrenten wie „The Ryder Cup" oder „Nick Faldo" ziemlich blaß aussehen läßt – und das gilt mit nur wenigen Einschränkungen auch bei den zeitgleich erhältlichen Versionen für Standard- und AGA-Amigas. Mehr dazu im nächsten Joker-Sportstudio, bleiben Sie dran! (md)

PGA EUROPEAN TOUR
(OCEAN)

GOLF-SIMULATION

85% „WELTKLASSE"

GRAFIK	79%
ANIMATION	66%
MUSIK	69%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%

FÜR ALLE

PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

KID CHAOS

Wie hätte der allseits beliebte Holland-Rudi gesagt? Gerade noch im Diskettenschacht, jetzt schon auf der CD-Bühne: Oceans Plattform-Chaot bringt wenig Neues, aber viel Gutes für amiganisierte Silberhüpfer.

Da seit der Floppy-Version nur wenige Wochen verstrichen sind, lassen sich die Unterschiede an drei Fingern abzählen: Die Steuerung wurde an das Joypad angepaßt, die Optik um ein, zwei Winzigkeiten ergänzt und die Techno-Musik auf CD kopiert – Ende Gelände.

Die spielerische Praxis ist also von gewohnter Güte, denn selten ist ein Plattformheld mit mehr Tempo über den Amiga geturnt. Mit einer Keule bewaffnet gilt es, fünf in Abschnitte unterteilte Levels zu durcheilen, sich gegen Vögel, Matchbox-Autos, Mutantensäue und anderes Getier durchzusetzen und sich am Ende jeder Welt einer speziellen Herausforderung in Form von Breakout- oder Invader-Spielchen zu stellen. Dabei treibt ein Zeitlimit zur Eile an, zugleich sorgen Sprintpassagen, Sprungfedern, bewegliche Plattformen, Geheimkammern und tödliche Morgenstern-Pendel für Abwechslung im Gameplay – und einen Schwierigkeitsgrad, der selbst geübte Hüpfdohlen herausfordert. Und das, obwohl der Held einige Fehlsprünge bzw. Treffer wegsteckt und im Todesfall am zuletzt besuchten Rücksetzpunkt wiederbelebt wird.

Jetzt tobt das Chaos auch von der CD

Doch die gelungene Optik entschädigt für viele Mühen: Das turboschnelle Parallaxscrolling fördert kunterbunte und meist gelungen animierte Fabrik-, Wald- und Tempel-Landschaften zutage; lediglich ein paar Stellen wirken langweilig, zumal sie auch mit den Bewegungen der Sprites knausern. Zusammen mit den fehlenden Innovationen im Gameplay sind sie dafür verantwortlich, daß Kid Chaos die Hit-Hürde knapp verfehlt. Sehr knapp… (rl)

KID CHAOS
(OCEAN)
PLATTFORM-ACTION

83%
„SPRING-LEBENDIG"

GRAFIK	77%
ANIMATION	73%
MUSIK	84%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	80%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 79,–

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

JETSTRIKE

Vor exakt einem Jahr ist die Disk-Version dieser Actionsimulation im Joker-Testflug mit 19 Prozentpunkten abgestürzt, jetzt schiebt Rasputin eine verbesserte CD-Fassung nach – gut, aber längst nicht gut genug…

Das beginnt schon mal damit, daß die dürftigen Simulationselemente des Baller-Rundflugs nicht verstärkt wurden, statt dessen hat man nun einfach die Bezeichnung Flugactionspiel auf die Packung gemalt. Das trifft die Sache zwar etwas genauer als der zuvor verwendete Begriff Simulation, ändert aber kein Stück an der total vermurksten Steuerung, die praktisch 1:1 von der Tastatur auf das Pad übertragen wurde.Wer sich dennoch an den über 60 Flugzeugen und Hubschraubern versuchen will, kann das zusammen mit nunmehr bis zu sieben Kollegen in knapp 200 Missionen tun. Unterschiede im Flugverhalten wird man freilich nach wie vor vergeblich suchen, denn zumeist wird ohnehin nur geballert, Aufklärungstouren sind eher selten. Entsprechend üppig ist die mit drei Knöpfen auszulösende Bewaffnung ausgefallen: Es gibt gut 60 Systeme, darunter sogar Atombomben. Auch ein „Follow Weapon Modus" wird geboten, der Sprit ist limitiert, und den Gipfel an Realismus stellt das einziehbare Fahrwerk dar – zumal es völlig schnuppe ist, wenn man's mal vergißt…

Immerhin ist die horizontal scrollende Grafik deutlich schöner und der Sound sogar richtig toll geworden, denn von besseren FX über Sprachausgabe bis hin zu CD-Musik fehlt nichts, was man von seinem CD-ROM erwartet. Als Audio-CD wäre Jetstrike mit seinen (mitunter auch gut gesungenen) Tracks im Stil von ZZ Top oder Top Gun also durchaus brauchbar, wenn auch ein bißchen teuer. Als Spiel kann man die Scheibe hingegen immer noch vergessen. (mm)

Gut, daß die Steuerung auf dem Foto nicht zu sehen ist!

JETSTRIKE
(RASPUTIN)
BALLER-SIMULATION

22%
„ABGESTÜRZT"

GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	82%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	18%

FÜR KAMIKAZEFLIEGER

PREIS	DM 69,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Asteroids hoch 32

SUPER STARDUST

Das actiongeladene Gemeinschaftswerk von Bloodhouse und Team 17 ist hier so geworden, wie die CD-Konvertierung von Floppy-Soft eigentlich immer sein sollte: hübscher, melodischer und vor allem besser spielbar!

Das neue Mega-Intro

Man hat sich also unseren Ratschlag aus dem Test zur erst kürzlich erschienenen Version für den A1200 zu Herzen genommen und den extrem hohen Schwierigkeitsgrad so weit entschärft, daß der Weltraum nun auch weniger begnadeten Baller-Fans zugänglich ist. Nicht minder erfreulich sind die neuen Zwischensequenzen und das irre Raytracing-Intro – mag der Inhalt noch so belanglos sein, die gezeigten Animationen sind eine Wucht! Zudem kommen die mal dramatischen, mal technolastigen Musikstücke nun direkt von CD und gewinnen dadurch an Qualität; der so eingesparte RAM-Speicher wurde teils in saftigere Sound-FX, teils in zusätzliche Optik-Finessen (z.B. bei den Triebwerksabgasen) investiert. Last not least erlaubt die konfigurierbare Pad-Steuerung schon deshalb genauere Manöver als anno Stick, weil man sein Vehikel nun auch abbremsen kann und es so nicht mehr hilflos in die Gegnerschaft knallt.

Das grundlegende Gameplay blieb indessen unangetastet: Der Spieler lenkt sein rotierendes Raumgefährt in „Asteroids"-Manier durch ein Chaos aus dahintaumelnden Meteoriten, die nach Beschuß in einem Feuerball explodieren, in kleinere Teile zerbrechen und bei weiteren Treffern schließlich ganz den stellaren Löffel abgeben. Dazu stürmen feuerspuckende oder mit einer Tarnkappe à la „Predator" versehene Raumer, Techno-Schlangen und andere Klein- und Großgegner den Screen – bei Kontakt nagen sie am Schutzschild und spalten sich nach Ablauf des Zeitlimits in kleine Kamikazeflieger auf. Nach jeweils sechs der insgesamt 30 Levels findet man sich in einem rasant zoomenden 3D-Tunnel wieder, an dessen Ende ein Obermotz auf seine Abreibung wartet.

Damit er und seine Kollegen nicht bloß mit dem etwas schwächlichen Standard-Laser beharkt werden können, sollte man fleißig die von etlichen Angreifern hinterlassenen Extra-Icons sammeln: Sie sind für frische Schutzschild-Power, Smartbombs, Zusatzleben, mehr Beschleunigung sowie Flammenwerfer, Plasmakanonen und andere Waffen gut, die dann an einem separaten Screen einzeln zugeschaltet werden. Bisweilen ist auch die Teilnahme an freiwilligen Bonus-Missionen möglich, wo man im „Thrust"-Stil die in alle Himmelsrichtungen scrollenden Unterwasser-Welten nach Power-Ups abgrast.

Das alles spielt sich dank des nunmehr recht zivilen Schwierigkeitsgrades deutlich besser als von der Disk, während die AGA-Präsentation ja schon seit jeher ganz große Klasse war – die gerenderten Sprites vor den hübschen Futuro-Kulissen sehen hier nun mal um einiges besser aus als jede vergleichbare Ballerei! Um so trauriger, daß der Action-Überflieger auf CD-tauglichen AGA-Amigas nur schnöde Abstürze produziert... (rl)

Ein 3D-Intermezzo

Gegner, Gegner...

...und noch mehr Gegner!

SUPER STARDUST
(TEAM 17)
ASTRO-ACTION

83%
„FEURIG"

GRAFIK	83%
ANIMATION	95%
MUSIK	84%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DIE ZOCKER-COMPILATION

Rund drei Dutzend Spiele für bloß 59 Märker, das kann doch nur PD sein? Stimmt genau, allerdings bietet die Klassiker-Sammlung **Gamers' Delight** wirklich jede Menge Spaß fürs Geld: Liebhaber schneller Action werden hier ebenso fündig wie die Fans anderer Genres, allein die Plattformen sind mit gerade drei Vertretern etwas unterrepräsentiert. Wer aber bei „Galaga '94" oder „Bomber 2000" den Laser sprechen, bei „Ami Mind" und „Rolling Stones" Steinchen verschieben, mit „Walls" Mauern einreißen oder einfach nur eine Runde „Mau Mau" zocken will, kann das problemlos am CD^{32} bzw. jedem CD-bestückten Amiga tun – die praktische Benutzeroberfläche macht's möglich! Alles weitere bei:

Stefan Ossowski's Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

DER LOK-FÜHRER

Wer sich für alles rund um das Thema Eisenbahn interessiert, sollte einen Blick auf Boeders neue Photo-CD **Deutsche Reichsbahn** riskieren. Der 29,– DM billige Rundling dokumentiert anhand 100 lizenzfreier Motive den Werdegang des Bahnwesens in den neuen Bundesländern – Dampflokomotiven alter Schule sind hier daher keine Seltenheit. Die Bilder liegen in fünf verschiedenen Auflösungen (z.B. 192 x 128 Pixel oder 3072 x 2048 Pixel, jeweils in True Color) vor und lassen sich mit jedem Photo CD-tauglichen Amiga betrachten und verarbeiten; also auch mit dem CD^{32}, sofern man die nötige Software geladen hat. Zu beziehen ist das Werk u.a. bei:

Hormann Multimedia, Tel.: 04402/12 37

DIE USER-COMPILATION

Und gleich noch eine brandneue CD-Sammlung: **Megahits 4** enthält massenhaft Tools, Anwendungen, Grafiken und Sounds, die sich ebenfalls auf allem nützen lassen, was CD-tauglich ist und unter dem Namen Amiga läuft. Enthalten sind (sowohl in gepackter als auch in sofort ausführbarer Fassung) aus der Time-Serie die Disk-Nummern 201 bis 339, aus der German-Reihe die Scheiben 251 bis 367 sowie aus der Faces of Mars-Serie die Folgen 121 bis 192. Damit nicht genug, denn die mit 79,– DM finanziell durchaus vertretbare Schillerscheibe bietet noch die Shareware-Versionen des leistungsfähigen Autoren-Systems „CanDo!" und des Profi-Texteditors „Edge". Mit dem „Magic User Interface" ist außerdem ein Programmpaket an Bord, das dem Programmierer die einfache Erstellung simpel zu handhabender Benutzeroberflächen ermöglicht. Mehr dazu weiß man bei:

Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01

DER AUTOMATEN-AUFSTAND

Die CD-Version von Mirages spektakulärer Robbi-Prügelei **Rise of the Robots** hat es zwar nicht ganz bis zu unserem Redaktionsschluß geschafft (Test wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht), sollte aber bei Erscheinen des Hefts bereits im Handel sein. Und wer vor dem Erwerb einen Testkampf wagen will, kann das bald in der Spielhalle tun: In Zusammenarbeit mit Bell-Fruit ist momentan eine Arcade-Fassung in der Mache, die sich lediglich durch einige zusätzliche Animationen von der Ausgabe für das CD^{32} unterscheiden soll – was mal wieder beweist, daß die AGA-Chips selbst sündteurer Automaten-Technologie Paroli bieten können! (rl)

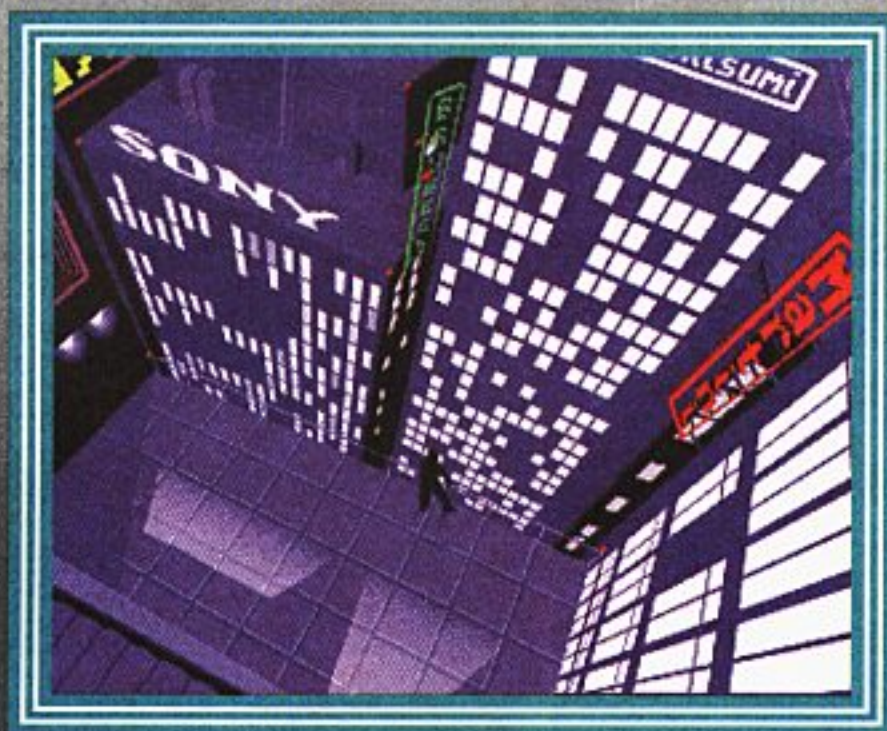
„Turrican 4" ist da, und verantwortlich zeichnet nicht etwa Factor 5, sondern Stefan Skrzypek aus Duisburg! Okay, noch fehlen Sound, Animationen und Spiel, aber dieser Screen ist doch schon recht vielversprechend, oder?

Auch die Lemminge sind zurück, und das nicht nur bei Psygnosis: Daniel Rentz aus Berlin hat sie auch auf seinem 500er entdeckt und dort dank „DPaint IV" in LoRes mit 32 Farben verewigt.

Solange es den Joker gibt, gibt's auch den Amiga – also noch mindestens fünf Jahre, wie uns Özcan Demirtas aus Krefeld mit seiner futuristischen Jubiläumsnummer (gedruckt auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA") bestätigt.

In Grasbrunn herrscht tiefster Winter, am 500er von Alexander Brügger aus Wedel jedoch Hochsommer. Beim Anblick seiner Strand-Impression wurde es uns hier jedenfalls ganz warm ums Herz – besonders den Männern…

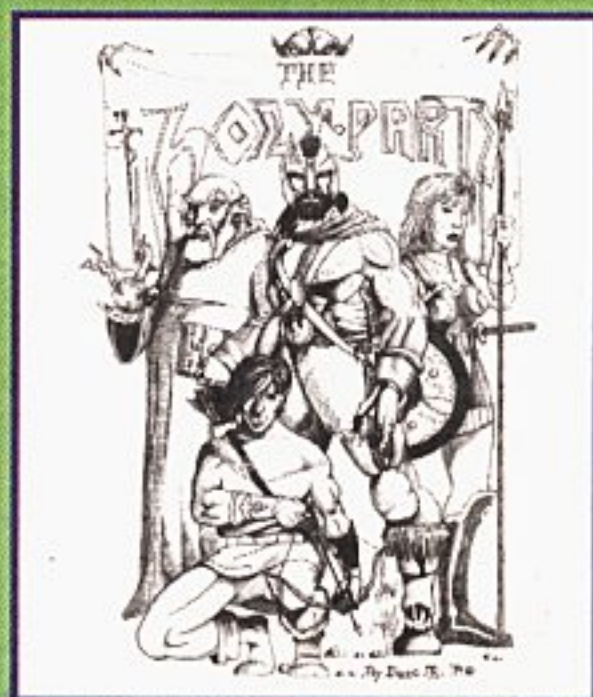
Joker Galerie

Apropos Fälschungen: Auch Raul Midea aus Denzlingen mag keine Schwindler – weshalb er diese „Penthouse" genannte Straßenschlucht für schwindelfreie Kunstkenner gepixelt hat.

Im neuen Jahr wird alles anders? Nö, aber ein paar gute Vorsätze hätten wir natürlich schon für die Begnadeten unter Euch: Schickt uns noch schönere Bilder für die Galerie – und verschont uns mit abgekupfertem Stoff!

Wer könnte je den fülligen „Jabba the Hut" aus dem dritten Krieg der Sterne vergessen? Zur Erinnerung hat Marten Schmidt aus Buxtehude den fülligen Schurken für Euch auf Disk gebannt. Und die Macht war mit ihm!

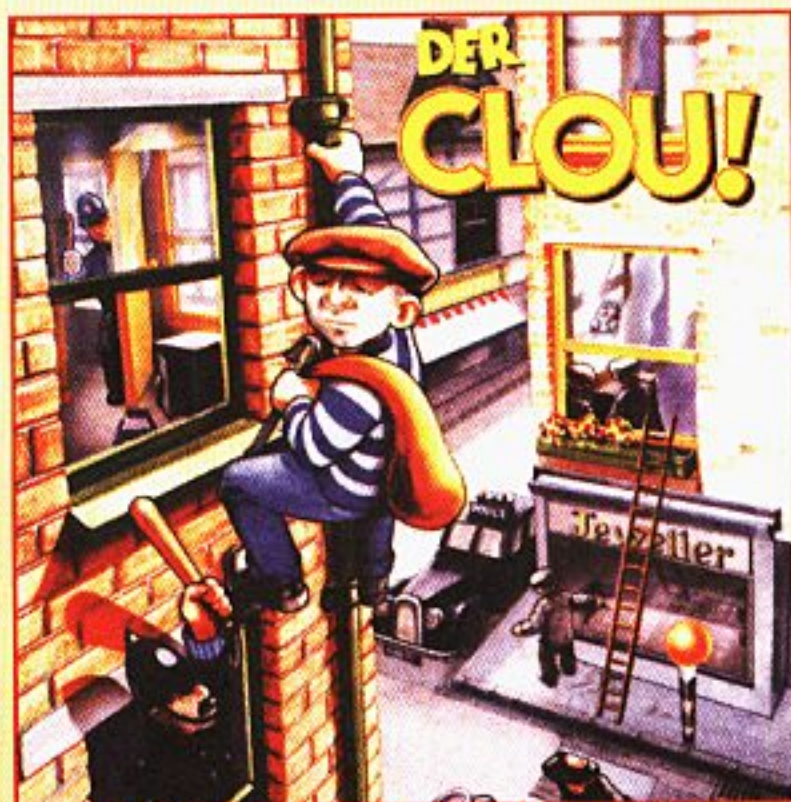
DEM PLAGIATOR KEINE CHANCE !

Nein, wir können sie einfach nicht leiden, jene Pfauen, die da immer wieder versuchen, mit fremden Federn an Ruhm, Ehre und eine namentliche Veröffentlichung auf diesen Seiten zu gelangen – das soll den Talenten unter Euch vorbehalten bleiben, die uns **SELBSTERDACHTE UND SELBSTGEMACHTE WERKE** schicken. Ob die mit Wachsmalkreide, Bleistift oder einem Malprogramm (dann bitte auf Diskette einsenden) entstanden sind, ist uns dabei egal, über Angaben zum verwendeten Werkzeug würden wir uns jedoch sehr freuen. Stapft also am besten noch heute zum Briefkasten und sendet Euer Kunstwerk samt Rückporto und schriftlicher Urheber-Bestätigung an den:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ob diese „Holy Party" noch von Weihnachten übrig geblieben ist, hat uns Magic M. aus Erfurt nicht verraten – nur, daß er sie auf einem Schreibtisch aus Spanholzplatten mit Bleistift im A4-Format gezeichnet hat.

Was macht eigentlich ...AND AVOID PANIC BY?

Kaweh Kazemi am NEO-Stand der Kölner Messe

Unter den Fittichen von NEO hat das österreichische Quartett mit „Der Clou!" ein strategisches Meisterwerk verbrochen, trotzdem ist ihr extravaganter Name bislang nur Insidern ein Begriff – das muß anders werden!

Ein Meisterwerk als Gesellenstück: Der Clou!

Also haben wir uns mit Kaweh Kazemi (auch kein Allerweltsname...) einen der Haupttäter des Newcomer-Kleeblatts geschnappt und kurzerhand zu einem Verhör beordert. Und da ihm in dieser Ausgabe anhand eines beweiskräftigen Tests auch noch die tolle Profidiskette zur genialen Langfinger-Sim nachgewiesen werden konnte, war der schwere Junge voll geständig: Bereitwillig beantwortete er unsere Fragen nach dem Sinn des Lebens, den Geheimnissen des Universums und was man als Amiganer sonst noch gerne wissen möchte...

?: *Kaweh, zu allererst möchten wir natürlich wissen, wie man auf einen dermaßen abgedrehten Namen wie „...and avoid panic by" kommt?*

KK: Ganz wichtig sind die drei Punkte, denn es handelt sich hier um eine Textzeile aus einem Lied. Die haben meine Kollegen und ich gehört, als wir mal zwecks Brainstorming in einer Kneipe saßen – wir verdanken unseren Namen also der Musikbox.

?: *Ah, ertappt! Rück sofort mit den Namen deiner Komplizen raus!!*

KK: Da wäre zunächst mal Helmut Gaberschek, er ist quasi einschlägig vorbestraft. In früheren Jahren hat er nämlich ein Game namens „Chicago" ausgeheckt, das ebenfalls im Gaunermilieu handelt. Es wurde allerdings nie veröffentlicht.

?: *Dann ist er ja ein richtiger Wiederholungstäter?!*

KK: Wie auch immer, jedenfalls stammen Idee und Konzept von ihm. Für die Verwirklichung suchte er noch einen zweiten Programmierer, und was lag da näher, als auf meine Wenigkeit zurückzukommen – wir studieren nämlich zusammen Informatik. Unser Grafiker Markus Hudolin ist übrigens auch so ein Studiosus, allerdings der Wirtschaft. Hintergrundstory und Charaktere stammen schließlich von Karam Nada, er hat sich auch den liebenswerten Ganoven Matt Stuvysunt ausgedacht.

?: *Apropos liebenswert – solche Gentlemangauner gibt's sonst nur noch in alten Hollywoodschinken, keinesfalls aber in der realen Unterwelt. War das Absicht oder eine Wissenslücke?*

KK: Wir wollten von Anfang an möglichst ohne Gewalt auskommen, uns liegen humorige Games im Stil von Lucas Arts viel näher am Herzen. Und ich meine, das haben wir auch ganz gut hingekriegt – man denke nur an den dusseligen Inspektor Gludo.

?: *Keine Frage, daß euch dieser Coup geglückt ist! Aber eine solche Fülle an Ideen zaubert man doch sicher nicht von heute auf morgen aus dem Panzerschrank?*

KK: Ganz und gar nicht, das Projekt hat immerhin zwei Jahre Entwicklungszeit gekostet. Die Arbeit am „Clou!" begann seinerzeit noch auf einem

Englisch einkaufen im Tante-Emma-Laden

Im Vergleich: die alte...

...und die neue Planungsphase

Wir beklauen Polit-Promis: das Haus des Premierministers

Amiga 500, beendet wurde sie am 4000er. Trotzdem wurde es gegen Ende ganz schön eng, denn kurz vor dem geplanten Veröffentlichungstermin haben wir teilweise 24 Stunden durchprogrammiert. Da reichte die Zeit selbst an meinem Geburtstag nur noch für Fast Food vom nächsten Mac Doofies!

?: *Die neue Datadisk kam dann aber ziemlich flott...*

KK: Klar, hier waren wir einerseits von den durchweg positiven Reaktionen auf das Hauptprogramm motiviert, andererseits hat man uns mit Anregungen eingedeckt, die wir dann quasi nur noch zu verwirklichen brauchten. Man nehme zum Beispiel die Planungsphase: Die Atmosphäre des Ausknobelns eines Einbruches auf dem Papier sollte ursprünglich durch schlichte Grafik betont werden. Das kam bei den Zockern aber nicht so gut an, also wurde gerade dieser Part für die Profidiskette optisch aufgebohrt.

?: *Okay, und wie geht's nun weiter? Werdet ihr der „Freundin" als Spielelieferanten treu bleiben, wollt ihr das System wechseln oder euch gar gänzlich auf das Studium konzentrieren?*

KK: Also, ich möchte liebend gerne weiter in der Branche bleiben, man ist hier nämlich in der glücklichen Lage, sich sein kindliches Gemüt bewahren zu können. Und mit dem Amiga bin ich sozusagen aufgewachsen, für mich gibt es keinen anderen Computer, auf dem man vergleichbar vernünftig arbeiten kann! Das Compilieren ging beispielsweise am Amiga 4000 doppelt so schnell wie am PC, außerdem ist die Speicherverwaltung der DOSen echt krank. Nein, vor so 'nen Rechner setze ich mich wirklich nur, wenn's unbedingt nötig ist!

?: *Für die PC-Version von „Der Clou!" war's ja wohl nicht zu vermeiden, oder?*

KK: Na ja, nicht ganz. Allerdings haben uns die PC-Spezialisten Cristoph Soukup und Peter Melchart dabei kräftig unter die Arme gegriffen – wie die Zusammenarbeit mit NEO überhaupt jederzeit hervorragend klappte. Hannes Seifert hat ja übrigens auch den Soundtrack beigesteuert, und der A4000 wurde uns ebenfalls aus dieser Ecke zur Verfügung gestellt.

?: *Nachdem ihr nun so ein schickes Teil habt, wie gedenkt ihr es zukünftig konkret zu nutzen?*

KK: Keine Ahnung, denn etwas Konkretes haben wir bislang nicht in der Mache. Eventuell wird unser nächstes Projekt so eine Art Strategie-Rollenspiel sein, denn wir lieben komplexe Games. Darüber hinaus ist auch ein Roman zum „Clou!" geplant.

?: *Soviel zur Arbeit, jetzt zum Vergnügen – gibt es ein Leben jenseits der Computertastatur?*

KK: Aber klar! Wie ich anfangs schon erwähnt habe, sitzen wir gerne mal in einer Kneipe zusammen. Ich besuche auch regelmäßig die Wiener Underground-Disco U4 und das hiesige Eisbergfest, wo NDW angesagt ist. Im übrigen stehe ich allerdings eher auf härtere Sachen wie Grunge und Rave.

?: *Und wie sieht es mit dem privaten Spieltrieb aus?*

KK: Dem geht's gut, beispielsweise hat mir „Whale's Voyage" prima gefallen. Ich bin aber auch einer kleinen Ballerei zwischendurch nicht abgeneigt, während sich Helmut und Markus eigentlich nur Komplexicals wie dem „Bundesliga Manager Professional" oder „Battle Isle" widmen.

?: *Dann bedanken wir uns mal recht herzlich für das informative Gespräch und wünschen weiterhin frohes Schaffen. Und wenn ihr auch bei uns Panik vermeiden wollt, dann haltet euch ran – wir freuen uns nämlich schon diebisch auf eure nächsten Geniestreiche! (st)*

Ein Fall für Profis: der Buckingham Palace

AKTION LESERTEST

THEME PARK

Vergnügungssüchtig sind wir ja alle irgendwie, aber Uwe Zemke aus Nindorf ist schon ein besonderer Fall: Er konnte sich von Bullfrogs neuem Freizeitpark gar nicht mehr losreißen – ob er wohl deshalb sein Alter schamhaft verschwiegen hat?

Ein Prachtstück für Wirtschaftssimulanten ist „Theme Park", die neueste Kreation der englischen Ochsenfrösche: Auf fünf Disketten macht sich da ein Spiel breit, wie man es noch nie am Amiga gesehen hat!

Im Gegensatz zu anderen, manchmal doch recht drögen Wirtschaftssimulationen werden hier die Ergebnisse nämlich nicht als Statistiken und Geschäftsgrafiken präsentiert, sondern lassen sich (auch) an den Besuchern des Parks erkennen. Diese putzig gezeichneten und animierten Pixelmännchen sind recht eigenwillig und können trotzig reagieren, wenn ihnen etwa eine Attraktion nicht zusagt. Der Spieler soll also versuchen, einen florierenden Freizeitpark zu errichten, wobei das bescheidene Budget anfangs gerade für eine Grundausstattung mit Hüpfburg, Plumpsklo und Eisbude reicht.

Wer aber geschickt vorgeht, indem er Einnahmen und Ausgaben perfekt aufeinander abstimmt und die Besucher zufriedenstellt, der hat bald soviel Geld auf dem Konto wie Onkel Dagobert im Geldspeicher.

Und da der Zocker nicht so geizig wie dieser Alterpel ist, wird die Kohle auch gleich in die Entwicklung neuer Attraktionen gesteckt. Denn zwar sind einige der Besucher relativ schnell zufriedenzustellen, andere hingegen recht anspruchsvoll: Wer z.B. das Essen zum Kotzen findet, tut das auch ungeniert. Und wie ihre lebendigen Vorbilder lassen die Leute ihren Müll einfach in die Botanik fallen, folglich muß Aufräumpersonal her. Aber bevor es soweit ist, muß der Park natürlich aufgebaut werden, indem man erst mal ein Wegenetz anlegt und die Attraktion plaziert. Bei Fahrgeschäften fällt hie und da eine Reparatur an, weshalb auch Wartungspersonal eingestellt werden sollte. Entertainer und Wächter hingegen sorgen für Unterhaltung bzw. Sicherheit. Denkblasen über den Besucherköpfen verraten schließlich ihr jeweiliges Befinden, außerdem kann ein Analyse-Screen befragt und entsprechend reagiert werden.

Trotz aller Optionsvielfalt ist die Steuerung über die Menüleiste und Pulldown-Menüs denkbar einfach, der Überblick geht also nie verloren; sei es bezüglich Personalfragen, Besucherwünsche oder Nachschubprobleme. Die perfekte Mischung aus Komplexität, Spielspaß und dem vergnüglichen Treiben der kleinen Pixelmännchen macht Theme Park schlicht und ergreifend zum Spiel des Jahres – zumal auch Musik und Sound-FX (vom Rummelgedudel bis zur Klospülung) astrein abgestimmt sind und hier sogar die anfangs unvermeidlichen Pleiten noch Freude machen! (Uwe Zemke)

Jeder, der uns seinen Testbericht über ein Amigaspiel der letzten zwölf Monate plus (Paß-) Foto und Altersangabe schickt, kann mitmachen. Der Test sollte etwa eine Schreibmaschinenseite lang sein, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen – aber nicht der an die Tastatur!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

THEME PARK
(BULLFROG)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
91%		77%
89%	GRAFIK	77%
70%	ANIMATION	59%
79%	MUSIK	66%
85%	SOUND-FX	75%
75%	HANDHABUNG	69%
95%	DAUERSPASS	80%

BUBBLE & SQUEAK

Vor zwei Monaten hat sich Audiogenics launiges Plattform-Duo auf CD vorgestellt, jetzt treiben sich der Mini-Dino und sein Herrchen auch auf Disks herum – und zwar wahlweise auf solchen für Standard- und AGA-Amigas.

Unterschiede im Gameplay gibt's da natürlich nicht, erneut übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Knaben Bubble und damit die Verantwortung für sein Haustier Squeak. Das trippelt dem Helden rechnergesteuert hinterher und kann weder so hoch hüpfen noch so schnell laufen wie er – was kluge Planung beim Austüfteln des Weges erfordert, will das Duo nicht dem (Zeit-) Druck eines ständig steigenden Wasserspiegels zum Opfer fallen.
Man schießt also wieder auf angreifende Pinguine und Spinnen, setzt Aufzüge in Betrieb oder schleppt Sprungfedern an geeignete Positionen. Ab und an erkundet Bubble die Umgebung auch ohne Partner oder läßt sich von ihm buchstäblich unter die Arme greifen und so in ungeahnte Höhen katapultieren. Auch als Reittier ist Squeak zu gebrauchen, denn mit vereinten Kräften springt das Gespann höher oder seinen Gegnern auf den Kopf. Das faire Gameplay, die Ballersequenzen, Bonuslevels und Sammeldiamanten kennt man dabei bereits vom CD^{32}, auch die Pad-Unterstützung blieb am A1200 voll erhalten, und selbst die Begleitmusik klingt wie von CD.
Anders am Standard-Amiga, hier hört sich alles etwas lauer an, zudem scrollen die bonbonbunten Landschaften statt parallax nur mehr in einer Ebene und sehen schon deshalb langweiliger aus, weil im Hintergrund ein paar Animationen wie etwa das Wasserkräuseln wegrationalisiert wurden. Der Unterhaltungswert ist allerdings in beiden Versionen enorm – und muß erneut mit einem Hit belohnt werden! (rl)

Zum Vergleich: Standard-Fassung...

... und AGA-Version

BUBBLE & SQUEAK
(AUDIOGENIC)
PLATTFORM-TEAMWORK

STANDARD	AGA
85%	87%

„SPITZE"

STANDARD		AGA
74%	GRAFIK	80%
78%	ANIMATION	83%
78%	MUSIK	82%
76%	SOUND-FX	83%
86%	HANDHABUNG	86%
88%	DAUERSPASS	88%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

TOP GEAR 2

Die Letzten sind manchmal wirklich das Letzte: Während Gremlins „Lotus"-Neuauflage erst auf dem Super Nintendo, dann am A1200 und CD^{32} gut gefiel, fährt sie nun mit Normalbenzin der Konkurrenz hinterher.

Daß am A500 keine AGA-Qualität zu erwarten war, steht außer Frage – aber mehr als 16 Farben und ebenso ruckelige wie lahme 3D-Animation hätten schon drin sein müssen! Das konnte selbst die alte „Lotus"-Trilogie besser, und mit derart reduziertem Tempo bleibt natürlich einiges vom Spaß am Gas auf der Strecke. Vielleicht hätte man also besser ein paar der Features geopfert? Hat man aber nicht, denn wie in allen anderen Versionen dürfen Solisten über den Fullscreen brettern, während Duellanten auf einem geteilten Bildschirm antreten. Nach wie vor hat man die Wahl zwischen Automatik und manueller Schaltung, darf sich für Sound-FX oder Musik entscheiden und die anschließenden Infos (Wetterlage etc.) über den folgenden Kurs im Tuning-Shop umsetzen. Das für unverbrauchte Slicks, verstärkte Karosserien, Power-Motoren oder neue Getriebe nötige Kleingeld muß auf der Piste eingefahren werden: Nur die ersten sechs Plätze heimsen Prämien ein, für Rang elf bis zwanzig ist die Saison beendet. Im Positionskampf gegen mittelmäßige Computergegner helfen eine hervorragende Steuerung sowie stets eingeblendete Anzeigen für Restbenzin, Streckenverlauf und Rundenzeiten. Wer zudem die Sammelextras überfährt, erhält frischen Nitro-Treibstoff und damit kurzzeitige Extrem-Beschleunigung.

Fehlen da nicht ein paar Farben?

Im großen und ganzen macht die Berg- und Talfahrt durch Sonne, Nebel, Schnee und Regen in den 16 Ländern à vier Strecken also schon noch Spaß – nur eben längst nicht mehr soviel wie anno AGA. (rl)

TOP GEAR 2
(GREMLIN)
3D-RACING

69% „VERBREMST"

GRAFIK	69%
ANIMATION	64%
MUSIK	73%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	70%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	BEI 1,5 MB RAM
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Deutschland braucht einen König! Was, wir haben doch unseren Helmut? Stimmt, aber im Mittelalter hatten wir laut Impressions nicht einmal den – weshalb dieser Mix aus Strategie und Handel einen Thronanwärter produzieren soll.

Der Königsmacher

Bis zu sechs Blaublüter dürfen hier um die Krone rangeln, wobei der Rechner fehlende Adelige ersetzt. Jeder erhält nun zu Beginn eine von 32 Grafschaften wie Burgund oder Pommern und muß diese Runde um Runde bzw. Jahreszeit um Jahreszeit wirtschaftlich und militärisch auf Vordermann bringen. Denn nur ein stramm geführtes Ländle kann hoffen, sich durch Steuereinnahmen eine forsche Armee leisten zu können – und damit die restlichen Ländereien zu erobern.

Via Iconmenü und die zoom- und scrollbare Draufsichtkarte verpflichtet man die Untertanen also erst mal zum Frondienst auf den 16 Äckern seiner Region. Dort sollen sie durch Getreideanbau sowie Schaf- und Rinderzucht für die Ernährung und Vermehrung der Einheimischen sorgen. Sinkende Erträge sind dabei durch ab und an auch mal brachliegende Felder zu vermeiden, während überschüssiges Futter bei den jährlich anrückenden Händlern versilbert wird. Wer von der Bevölkerung nicht zur Nahrungserzeugung benötigt wird, findet Arbeit als Holzfäller oder in den Erzminen, werden derlei Rohstoffe doch dringend benötigt, um Waffen und Burgen zu produzieren. Ohne Burg ist unser Reich nämlich ein gefundenes Fressen für die Konkurrenten und andere im Überfallgewerbe tätige Banditen. Als Grundriß für so ein Rittereigenheim kommt entweder eines der fünf vorhandenen Instantdesigns in Frage, oder man zimmert sich sein Bollwerk am Reißbrett selbst zusammen.

Doch ohne Militär nützt die schönste Burg nix, also werden auch ein paar Leute zum Wehrdienst eingezogen und mit acht verschiedenen Waffen ausgestattet. Sie sind auf der Karte dann als einsamer Einzelkämpfer zu sehen und können per Mausklick in eine angrenzende Grafschaft beordert werden, wo sie bei ihrer Ankunft sogleich das anvisierte Ziel (Hauptstadt oder Burg) belagern. Sollte sich der Feind nicht so einfach aushungern lassen, erteilt man den Befehl zum icongesteuerten Sturmangriff; bei Erfolg hat man so oder so eine Länderei mehr unter der Fuchtel. Da man es jedoch schlecht mit fünf Gegnern zugleich aufnehmen kann, bekommt der Großfürst noch Spione und ein diplomatisches Corps an die Hand, um etwa Bündnisse zu schließen.

Optisch und akustisch wird dieselbe Schonkost geboten, wie man sie bereits aus der PC-Version kennt – die Präsentation unterscheidet sich daher am 500er auch nur unwesentlich von der hier fotografierten AGA-Fassung. Dasselbe gilt für die unhandliche Maussteuerung und die vor allem ohne Festplatte ellenlangen Wartezeiten. So was bremst die Begeisterung über das interessante und komplexe Gameplay natürlich etwas aus: Die Impressionisten haben hier Ritterspiele abgeliefert, denen es ein wenig an Format mangelt. (md)

My Castle is my Home!

LORDS OF THE REALM
(IMPRESSIONS)

RITTER-STRATEGICAL

65% „NA JA"

GRAFIK	60%
ANIMATION	52%
MUSIK	61%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

AGA VERSION

Daheim sterben die Leut'

Sooo viele Mäuler zu stopfen

Deutschland à la carte

Der Pizza-Flitzer

Ein Fladen geht baden?

Nun hat 21st Centurys hüpfender Pizzabote also sein Liefergebiet erweitert: Nur vier Wochen nach dem Einstand am CD[32] werden die Teigfladen jetzt auch zu AGA-Amigos gebracht – quasi ofenfrisch.

Bei so viel Frische blieb für größere Änderungen des Plattform-Belags freilich keine Zeit, die Floppyvariante unterscheidet sich vorwiegend durch die nun aus dem Soundchip statt von der CD tönende Begleitmusik. Die Ohren werden somit einen Tick schlechter bedient, Augen und Joystick-Händchen müssen keine Abstriche in Kauf nehmen:

Das horizontale Parallaxscrolling der bonbonbunten Wälder und Wiesen hat nach wie vor Weichspüler-Qualität, und die darin heimischen Sprites sind immer noch winzig, aber wohlanimiert. Die wahre Größe eines Hüpfhelden zeigt sich aber ohnehin im Gameplay, und da ist Marvin durchaus ein Hüne – seine sechs Welten à zehn Levels konfrontieren den Spieler mit kritischen Sprungpassagen oder versteckten Bonusscreens ebenso wie mit bis zu einem Dutzend Angreifern gleichzeitig, porösen Brücken, Katapulten und bonushaltigen Blöcken. Ein kleiner Rempler fördert also je nach Ausführung schützende Begleitsatelliten oder Wurfwaffen zutage; ansonsten darf man den Gegnern auch die genreübliche Kopfmassage verpassen. Nein, spektakuläre Innovationen sind keine zu finden, aber doch ein faires Spieldesign, das neben Rücksetzpunkten und Continues auch Abwechslung bietet. Besonders hervorzuheben wäre noch die astreine Anpassung an den A1200/4000: Die HD-Installation klappt kinderleicht, die Screentexte sind wahlweise deutsch, das Game erkennt ein angeschlossenes CD[32]-Pad automatisch und nutzt die zusätzlichen Buttons für ein verbessertes Handling. Na, denn mal guten Appetit. (rl)

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE
(21st CENTURY)
PLATTFORM-ACTION

75% „LECKER"

GRAFIK	78%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

Fette Beute für Langfinger

Wer sich mit Matt Stuvysunt bereits die Kronjuwelen unter den Nagel gerissen hat, darf nun zu neuen Beutezügen aufbrechen: Neo und Komplizen haben eine Datadisk zum beliebten Ganovenstrategical „Clou!" verbrochen!

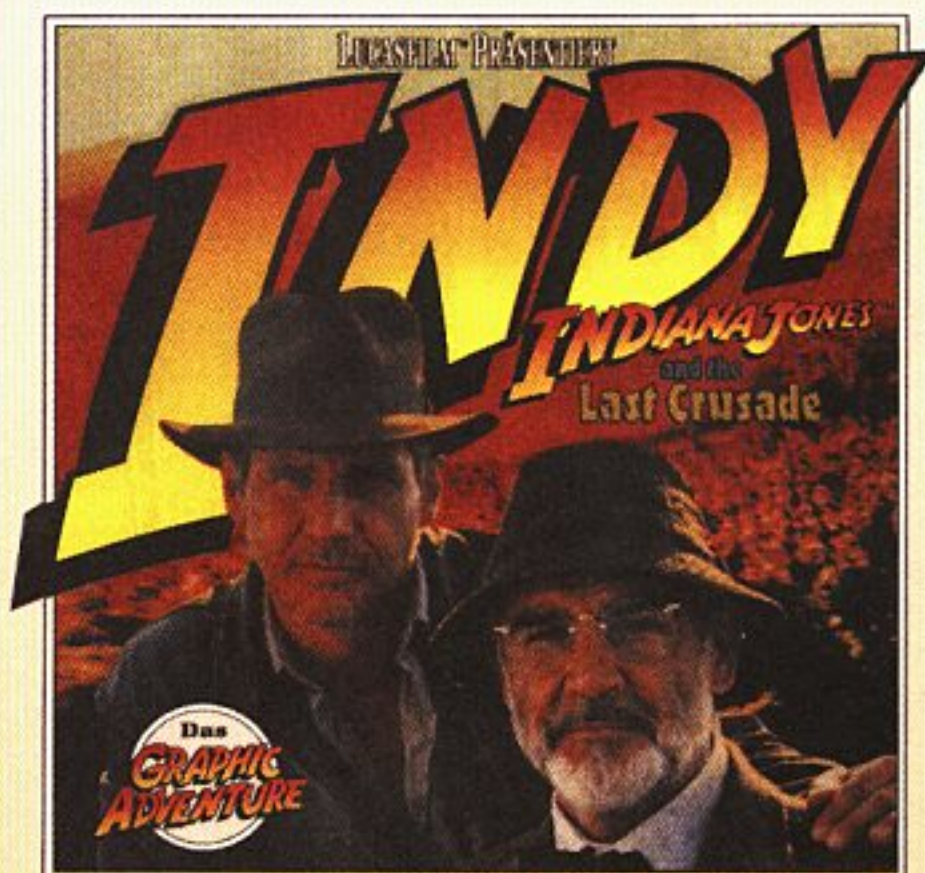
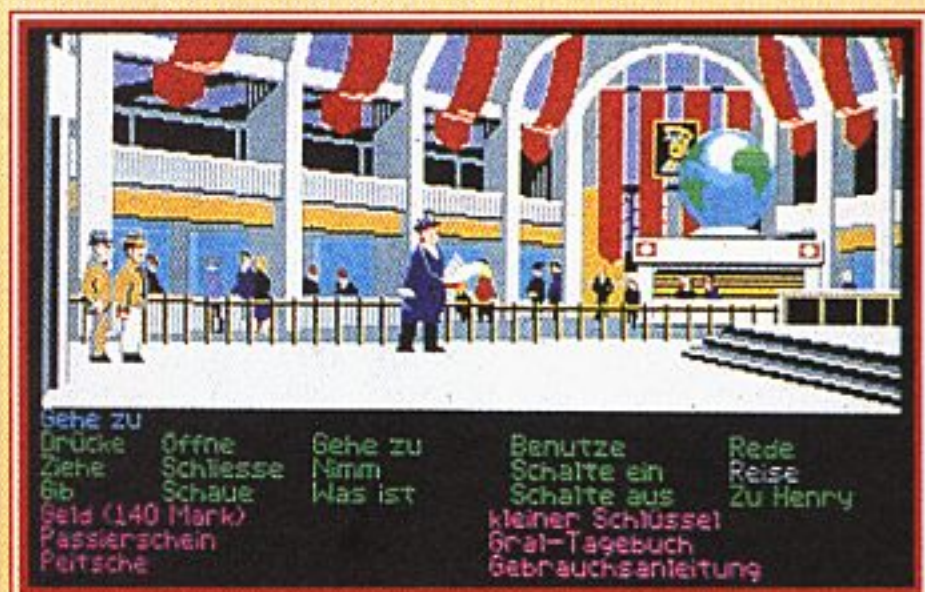
Genaugenommen sind es sogar zwei Disks, die hier zu installieren sind – darauf befinden sich sowohl die AGA- als auch die Normalversion. Sollen die neuen Brüche von Diskette vonstatten gehen, ist unbedingt mit Sicherheitskopien des Originals zu arbeiten, da der Inhalt teilweise überschrieben wird.

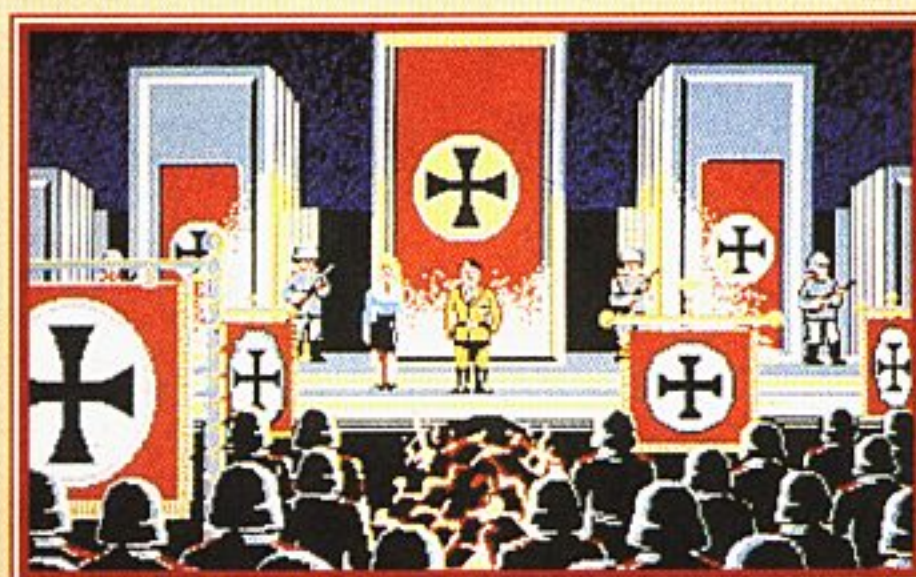
Neben den altbekannten Objekten der Begierde warten damit nun acht weitere Gebäude darauf, ausgeräumt zu werden. Dazu gehört u.a das Haus in der Baker Street 221B, wo Sherlock Holmes' Opiumpfeifchen abzustauben ist; aber auch beim Premierminister, in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett und dem Buckingham Palace gibt's einiges einzusacken. Und wer nun meint, daß er nach einem geglückten Postraub à la Biggs frei aller finanziellen Sorgen sei, der irrt – am Ende wartet wie im Hauptprogramm eine ultimative Herausforderung auf Profi-Panzerknacker. Dazu findet man auf dem Parkplatz des Autohändlers jetzt einige noch nicht gekannte Fluchtfahrzeuge, darunter das legendäre Modell T von Ford, die Tin Lizzy. Wagenlenker und andere Spezialisten werden wie gehabt aus einem umfangreicheren Fundus an Unterweltlern rekrutiert, und die überarbeitete Grafik sticht besonders beim Anblick der deutlich schöneren Planungsphase ins Auge.

Das Gameplay wurde da und dort ein wenig glattgebügelt und erweitert, bloß darf man leider seine alten Spielstände nicht übernehmen. Okay, klauen wir eben noch mal alles von vorne, schließlich bereitet auch und gerade der aufgebohrte „Clou!" ein diebisches Vergnügen. Eine erneute Bewertung haben wir uns aus naheliegenden Gründen zwar erspart, aber wenn Ihr 60 Mäuse gespart habt, steht den neuen Fischzügen eigentlich nichts mehr im Wege. (st)

Die geschönte Planungsphase (AGA)

KLASSIKER

Kaum war der Mann mit Hut und Peitsche im Kino zum letzten Kreuzzug aufgebrochen, schon beauftragte George Lucas seine Spieldesigner mit einer Versoftung – die 1989 das Adventure des Jahres aus dem Stoff strickten!

Kehren wir also zurück in die Blütezeit der „Freundin", als der Amiga Joker noch jung war und Lucas Arts sinnigerweise noch Lucasfilm Games hieß. Daß der Kassenmagnet damals von U.S. Gold auch zu einem Plattform-Game verwurstet wurde, sei nur am Rande erwähnt, war die Actionvariante doch kaum der Rede wert. Ganz anders das Abenteuer, das ebenfalls kleine Actionelemente (z.B. Boxkämpfe) enthielt, eine formidable Steuerung mitbrachte und sich inhaltlich erstaunlich eng an die Filmvorlage hielt:

In den 30er Jahren sind alle aus dem Kino bekannten Orte wie Venedig, Berlin, ein Nazi-Schloß oder ein Zeppelin zu besuchen, wobei das Spiel Witz und Spannung auf gekonnte Art zu vereinigen wußte. Gemeinsam mit Indy ist man per Motorrad, Auto, Flugzeug oder auch mal zu Fuß unterwegs, um überwiegend knackige, jedoch stets logisch aufgebaute Rätsel zu lösen. Daß dem Hobby-Archäologen dabei zahllose Nazis (darunter auch Hitler persönlich) in die Quere kommen, ist quasi Ehrensache, die Suche nach dem Heiligen Gral gestaltet sich daher ziemlich ereignisreich.

Damit der Peitschenfetischist sich ganz auf die hochwichtigen Hinweise im Tagebuch seines verschollen geglaubten Vaters bzw. auf deren praktische Umsetzung konzentrieren kann, haben ihm die Jungs von der Skywalker Ranch zwölf Verben spendiert, über die (wahlweise per Maus oder Tastatur) sämtliche Eingaben getätigt werden. Die teils bildweise umschaltenden, teils recht ordentlich scrollenden Schauplätze wirken inzwischen zwar grafisch ein wenig angestaubt, doch

das Inventar-Handling und die Gespräche mittels Anklick-Sätzen sind eigentlich immer noch up to date. Und da der Schwerpunkt eindeutig im geistigen Bereich liegt, können viele der Echtzeit-Prügelsequenzen durch diplomatisches Geschick vermieden werden, was ja ebenfalls nach wie vor eine feine Sache ist – genau wie das im Spielverlauf unumgängliche Teamwork mit Indys wieder aufgetauchtem Papi.

Ein weiteres Indiz für die Genialität des Konzepts ist wohl, daß es für den grafisch komplett überarbeiteten Nachfolger „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (hier ohne konkrete Filmvorlage) zu großen Teilen wiederverwendet wurde. Wem es bei einem Bildschirm-Abenteuer also mehr um Humor und Dramatik als um zeitgemäße Optik und Akustik geht, der besorge sich das Spiel noch heute – mittlerweile ist das komplett deutsche und auf allen Amigas lauffähige Programm nämlich längst in diversen Budget-Versionen für rund 29,– DM zu haben. Eine Festplatte oder zumindest ein Zweitlaufwerk wären allerdings kein Fehler, sonst schwingt man öfter die drei Disketten als die Peitsche. (md)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
81%		73%
79%	GRAFIK	61%
76%	ANIMATION	60%
65%	MUSIK	53%
61%	SOUND-FX	51%
95%	HANDHABUNG	79%
85%	DAUERSPASS	79%

FÜR FORTGESCHRITTENE

DIE BUDGET-BÜHNE

Wer sparen will, muß warten können – erst mal auf die verbilligte Zweitveröffentlichung guter Games und dann natürlich auf den jeweils neuen Joker, wo sie vorgestellt werden. Genug gewartet, jetzt ist der Zeitpunkt für beides gekommen!

Der große Preis zum kleinen Preis: Formula One Grand Prix

Dogfight: Hunde, wollt ihr ewig fliegen?

Hub-Raum satt: Gunship 2000

POWER PLUS

Die beiden vergangenen Monate waren ja einer neuen Budget-Reihe von Kixx gewidmet, höchste Bundesbahn für das Sortiment eines anderen Anbieters – in diesem Fall MicroProse. Unter dem Powerplus-Label wollen die Profi-Simulanten nämlich in loser Folge ihre Hits von gestern neu auflegen, wobei die ersten vier Sonderangebote zum Preis von je 49,– DM auch bereits vorliegen.

Da hätten wir erst mal **Formula One Grand Prix**, das seit seinem Erscheinen anno 91/92 fraglos zu den absoluten Boliden-Klassikern gezählt werden muß. Es liegt also sicher nicht nur am guten deutschen Handbuch, wenn die Schonpreis-Version selbst heute noch überzeugen kann – zumal Schumi & Co. entgegen der Hersteller-Angabe hier auch auf dem 1200er an den Start rollen. Das tun die tollkühnen Männer mit ihren fliegenden Kisten bei **Dogfight** zwar ebenfalls, doch entfalten die Flughundekämpfe ihre wahre Faszination erst im Duellbetrieb per Nullmodem. So oder so ist wiederum ein deutsches Handbuch beigelegt, während Kandidat Nummer drei englisch angeleitet wird. Dennoch ist **Gunship 2000** bis auf den heutigen Tag *die* Heli-Simulation am Amiga; Schwierigkeiten könnte hier höchstens der 4000er verursachen. Last but not least wäre **F-117A Nighthawk** zu erwähnen, mit dem sich deutsch angeleitete Tarnkappen-Einsätze fliegen lassen. Wer dessen Vorgänger „F-19 Stealth Fighter" besitzt, muß den Nachtfalken zwar nicht unbedingt haben, aber für alle anderen Piloten ist er seinen Fuffi locker wert.

DIES & DAS

Weitere Kunde von der Budget-Front kommt z.B. von Grandslam, wo **Nick Faldo's Championship Golf** nun samt englischer Anleitung für 39,– DM über den Digi-Rasen sportelt – auch nach drei Jahren noch ein schönes Spiel. Für dasselbe Geld gibt's nunmehr bei Hit Squad Bullfrogs immer noch göttliches **Populous II**, ebenfalls komplett englisch und ohne Laufgarantie für größere „Freundinnen" wie A2000 bis A4000. Bei Softprice ist der Stratego-Klassiker übrigens auch in der deutschen Version erhältlich, kostet dann aber zehn Steine mehr. Gleichfalls 49,– DM sind bei Kixx XL für die deutsche Polizeiausbildung an Sierras **Police Quest III** zu berappen, wobei auch hier Zwei-, Drei- und Viertausendern zur Vorsicht geraten sei. Andererseits war dieses Adventure am Amiga eigentlich noch nie ein Muß-Kauf…

Aber was ist schon ein Muß-Kauf? Na, der nächste Joker natürlich – nicht zuletzt, weil er auf dieser Seite wieder beim Sparen hilft! (jn)

Dem Radar keine Chance: F-117A Nighthawk

Populous II: Ein Leben wie Gott in der Antike…

Erst zuschlagen, dann abschlagen: Nick Faldo's Championship Golf

Schlappe Bullen beißen nicht: Police Quest III

the unbelievable Jokers

UNHEIMLICHE SCHREIE GELLEN DURCH DIE GANGLIEN DES JOKER-VERLAGS — UNMENSCHLICHE SCHREIE GERADEZU — SCHREIE, DIE EINEM DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN UND DIE MICHAEL DEN KALTEN SCHWEISS AUF DIE STIRN TREIBEN

KREISCH!
HÜRG!
JAUL

DAS WAR BRIGITTA...
...UND DAS DORLE...
...MONI!...
...UND JETZT AUCH NOCH DAISY!

ZWEI NEUE KOPIERPROGRAMME IM PRAXISTEST:

X-COPY – THE NEXT GENERATION & SIEGFRIED COPY 1.5

Angesichts raffinierter Kopierschutzmechanismen streicht der Copy-Befehl des Amiga-DOS bekanntlich die Segel, mit den beiden neuen Versionen dieser bewährten Tools lassen sich aber auch in Härtefällen Sicherheitskopien ziehen – und nicht nur das…

X-COPY – THE NEXT GENERATION

Der Klassiker unter den Kopierprogrammen wird in Deutschland nun von der Bletchley Group vertrieben und wartet in der neuesten Version mit allerlei Verbesserungen inhaltlicher und optischer Natur auf. So erfolgt das Einstellen der Optionen zwar immer noch bequem per Maus, die Untermenüs lassen sich nach wie vor auch über Shortcuts aufrufen, aber inzwischen arbeitet X-Copy endlich vollständig im Multitasking. Je nach Modus werden alle Daten oder nur die belegten Zylinder (BAM-Copy) kopiert, wobei das optionale Verifizieren den fehlerfreien Schreibvorgang überprüft. Unterstützt werden nun auch HD-Laufwerke, die Cross-DOS-Treiber PC0: und PC1: zum Lesen und Beschreiben von MS-DOS-Disketten sowie eine resetfeste RAM-Disk oder ähnliche Devices. Steht nur ein internes Laufwerk zur Verfügung oder soll eine Diskette mehrfach kopiert werden, kann man die Daten nicht nur im RAM, sondern auch auf Festplatte zwischenlagern.

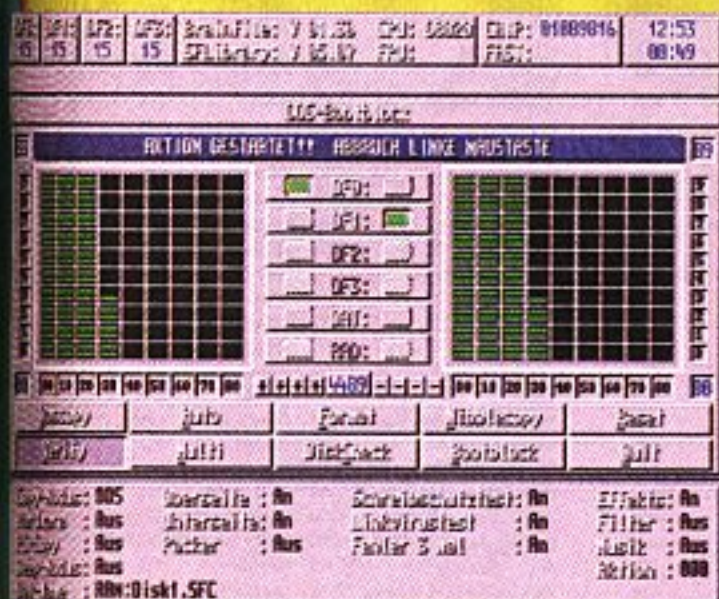
Leider wurden gleichzeitig ein paar ältere Optionen storniert (u.a. Optimierer, Löschfunktion, Diskinfo und Inhalt), auch der Nibble-Modus zum Kopieren von Fremdformaten wird erst in der nächsten Version wieder mit von der Partie sein. Das läßt sich allerdings verschmerzen, enthält die Diskette neben dem neuen *und* alten X-Copy doch auch die neue, ebenfalls multitaskingfähige Version von Cyclone. Dank des hier enthaltenen Hardwarezusatzes zwischen Rechner und externem Laufwerk, der bei Programmstart automatisch aktiviert wird, kann mit diesem Progi selbst schwerst geschützte Software dupliziert werden. Das dauert zwar bisweilen ganz schön lange, funktioniert dafür aber sogar beim berüchtigten Copylock-Schutz von Rob Northen. Praktischerweise lassen sich dabei die benötigten Parameter direkt einlesen, so daß das mühsame Experimentieren mit den diversen Einstellungen entfällt. Momentan enthält die Liste zwar nur ältere Titel, sie wird jedoch von Update zu Update ständig erweitert.

Last but not least findet man natürlich auch wieder die nützlichen Tools: Die Filecopy-Progis XLent und XLentPro, welche alle wichtigen Funktionen des Amiga-DOS beinhalten, XPress zum Erstellen eines Festplattenbackups, den Editor QED sowie X-It, mit dem sich Disketten codieren oder per Paßwort schützen lassen.

Ein Klassiker im neuen Look: X-Copy

Cyclone knackt die härtesten Nüsse!

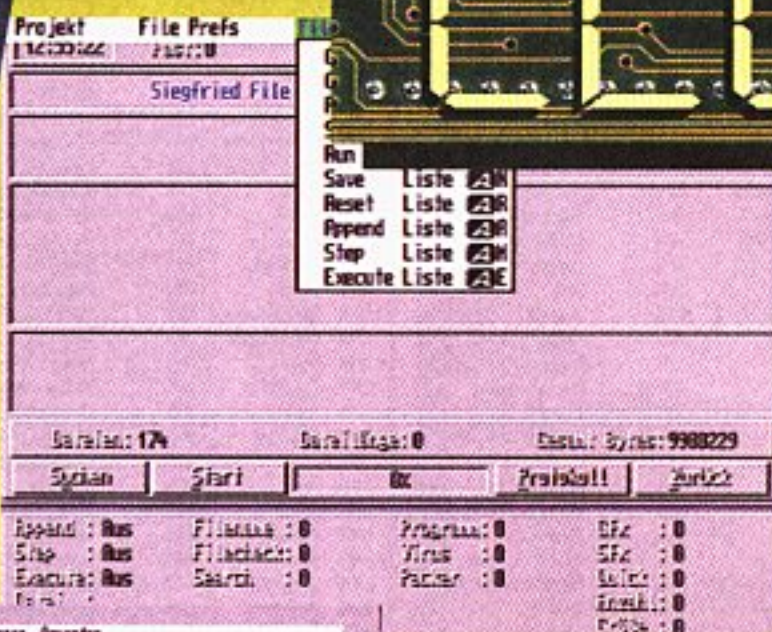
Wie Star Trek, nur ganz anders: X-Copy – the next generation

Der germanische Kopierheld: Siegfried Copy

Die gehaltvolle Benutzeroberfläche von Siegfried Copy

SIEGFRIED COPY 1.5

Hier wird zwar nur ein Programm geliefert, aber das hat's in sich. Dank einer Install-Routine läßt sich der aktuelle Sigi bequem auf die Festplatte schaufeln, während da bei X-Copy immer noch Handarbeit gefragt ist. Die Bedienung der übersichtlichen Benutzeroberfläche und Pulldown-Menüs geht ebenfalls per Nager oder Tastaturabkürzungen flott von der Hand. Es stehen jede Menge Kopiermodi zur Verfügung, darunter auch Nibble- und Hardwarecopy – bei angeschlossener Hardware kann das externe Laufwerk jedoch nicht mehr anderweitig benutzt werden.

Die Optionsvielfalt ist jedenfalls schier unglaublich: LV-Check sucht während des Kopiervorgangs Linkviren (sie werden allerdings nur angezeigt, nicht gekillt), beim Arbeiten mit nur einem Laufwerk und begrenztem Speicher reduziert die Packeroption Diskettenwechsel durch Datenkomprimierung, und die Funktionen Auto und Multi sind vor allem für Vielkopierer, z.B. aus dem PD-Bereich, interessant. Damit müssen nämlich nur noch die Laufwerke bestückt werden, das Kopieren klappt dann ohne einen einzigen Mausklick automatisch. Schließlich ermöglicht noch das DFÜ-Copy per (Null-) Modem ab Kickstart 2.x je nach Prozessor- und Modemleistung das gleichzeitige Kopieren auf acht Disketten mit der maximalen Übertragungsrate von 115.200 Baud!

Ansonsten unterstützt Siegfried Copy ebenfalls HD-Laufwerke, datiert alle Zieldisketten separat und enthält in der aktuellen Version nun mit dem File Analyzer ein phantastisches Tool für die Arbeit mit Dateien in größeren Mengen. Allein diese Funktion könnte für den einen oder anderen bereits die Anschaffung rechtfertigen, kann man damit doch u.a. alle IFF-Grafiken einer CD in einer Liste sammeln und als Slideshow ablaufen lassen, virenverseuchte Dateien einer Festplatte protokollieren und vieles mehr. Natürlich soll auch das Pseudolaufwerk DAT: nicht unerwähnt bleiben, denn hierauf können nicht nur (wie bei X-Copy) Daten ausgelagert werden – durch Ändern des DAT-Namens ist es auch problemlos möglich, Disketten auf Festplatte oder ähnlichen Medien zu archivieren. Als netten Gag darf man zu guter Letzt auf Wunsch Soundtracker-Module im Hintergrund abspielen oder bestimmte Aktionen durch Samples akustisch anzeigen lassen.

WELCHES IST DAS RICHTIGE?

X-Copy kann beim Standard-Kopiervorgang (DOS-Disks mit Verify-Option) einen leichten Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem Konkurrenten ins Feld führen, doch dafür bietet Siegfried Copy 1.5 deutlich mehr Features und ist vor allem für Vielkopierer die bessere Wahl – beim Duplizieren geschützter Software bleibt Cyclone dagegen nicht nur aufgrund der „intelligenten" Hardware unerreicht. Den übrigen Tools des Klassikers steht das multifunktionelle File Analyzer gegenüber, und im Preis herrscht gar eine komplette Pattsituation. Wer sich also nicht gleich beide Programme leisten kann bzw. mag, der sollte genau überlegen, ober er vorwiegend geschützte oder ungeschützte Soft duplizieren will. (st)

X-COPY – THE NEXT GENERATION

Ausgezeichnetes Paket aus Kopierprogrammen und nützlichen Tools.
Preis: 79,– DM
Bezug: The Bletchley Group, Tel.: 06221/181574

SIEGFRIED COPY 1.5

Schnelles und leistungsstarkes Kopierprogramm.
Preis: 79,– DM
Bezug: Hauff-Pinkert-Weingärtner, Tel.: 0561/9823906

KICKER CUP

So langsam werden wir alt und wissen nicht mehr, was es gestern zu Mittag gab – dafür können wir uns wieder an die Farbe unserer Babyrassel erinnern. Und natürlich daran, wie vor vielen, vielen Jahren der Kicker Cup startete...

Da unser innovatives Postspiel vom April 1991 bis zum heutigen Tag überdauert hat, klopfen wir uns jetzt mal gegenseitig auf die längst krumm gewordenen Schultern und... stellen mit Entsetzen fest, daß die Saison nun tatsächlich fast vorbei ist und der FC Joker nächsten Monat eigentlich seinen letzten Spieltag hätte! Doch aufgrund einer glücklichen Fügung wird da eine andere Erinnerung in die mit Kalk belegten Gehirnwindungen gespült: Gab es gestern nicht Wassersuppe in der Joker-Kantine? Klar, es gibt ja jeden Tag Wassersuppe. Und hatten wir Euch im letzten Heft nicht gefragt, wie und ob es mit dem Kicker Cup weitergehen soll? Richtig, das hatten wir. Und da Eure Antwort eindeutig positiv ausfiel, ist die Zukunft des Vereins für eine weitere Saison und damit bis zur Jahreswende 98/99 gesichert!

Jetzt aber in gebotener Kürze zu den nicht ganz so erfreulichen Ergebnissen des letzten Auswärts-Matches, denn ein 3:3 gegen die Abstiegsequipe AMS mag zwar von salomonischer Gerechtigkeit sein, aber eigentlich hätte doch ein Sieg auf der Tagesordnung gestanden – oder trügt uns da etwa die Erinnerung? Egal, denn trotz der 75 Prozent Einsatz und trotz der drei Treffer (einer von Joe, zwei von Legionär Oskar) hat es nun mal nicht sollen sein, was vielleicht an den ebenfalls drei gelben Karten gelegen haben mag. Ossi kassierte eine, weil er unbedingt sein Moped mit aufs Feld bringen wollte, während Joe und Big Mike wegen gemeinschaftlichen Absingens von alten Wiener Piratenliedern in der Halbzeitpause verknackt und gesperrt wurden. Irgendwie verständlich, leitete diese Aktion doch eine panikartige Publikumsflucht auf den unteren Rängen ein...

Zwar nicht unbedingt Panik, aber doch Unruhe verursacht der extrem niedrige Kontostand von 9.000 DM, dem ein 250.000 Deutschmeter hoher Schuldenberg gegenübersteht. Freilich habt Ihr im kommenden Heimspiel gegen die Berliner eine gute Chance auf satte Einnahmen, weshalb wir Euch nicht länger von der Beantwortung unserer sieben Fragen abhalten wollen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Möchtest Du am Transfermarkt einkaufen?
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintritt sein (derzeit 11 Märker)?
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal zusätzliche 250.000 DM) oder abbezahlen?

Wir erwarten also wie immer Eure Postkarten mit den Antworten, füttern unseren Fußball-Manager damit, berichten im Februar über die Schlußtabelle der ablaufenden Saison und verlosen natürlich unter allen Einsendern folgende Maskottchen:

1 x Bundesliga Man. Hattrick
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Ihr hingegen schreibt schön leserlich (in Eurem eigenen Interesse auch den Absender), kauft Euch eine ordnungsgemäße Brieftaube oder -marke und scheucht die ganze Chose in Richtung:

Joker-Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 37. Spieltag

AMS	–	FC JOKER	3:3
Wurm. Wolfschreck	–	Opafun	1:3
Playpower	–	Raschmehr	2:4
Hardball Killers	–	Blue Beiß	0:2
Dragonfight	–	Bummico	2:0
Austerwitz	–	Maniac Menschen	0:3
Might & Matschig	–	Un. Hofftschwer	2:1
Langohrer SK	–	Hammerfoot	2:2
Bodo Tiltners	–	Indianerbones	4:2
Berlin East/West	–	Battle Kumpans	1:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	54:20	96: 55
2) Maniac Menschen	52:22	94: 47
3) Opafun	49:25	94: 48
4) Hammerfoot	49:25	84: 56
5) Might & Matschig	46:28	81: 57
6) Blue Beiß	46:28	69: 47
7) FC JOKER	45:29	78: 62
8) Bummico	44:30	77: 47
9) Battle Kumpans	44:30	80: 51
10) Berlin East/West	44:30	74: 53
11) Raschmehr	43:31	77: 59
12) Langohrer SK	35:39	55: 70
13) Bodo Tiltners	33:41	65: 64
14) Wurm. Wolfschreck	28:46	54: 78
15) Austerwitz	27:47	55: 80
16) Playpower	25:49	52: 80
17) AMS	23:51	41: 83
18) Indianerbones	20:54	41:111
19) Dragonfight	17:57	39: 93
20) Hardball Killers	16:58	33: 97

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	27	180.000
2) Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	18	53	470.000
4) Joker	Abw	22	16	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	g.	220.000
6) Freckmann	Abw	–	19	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	34	250.000
8) Ponikwar	Mit	19	14	260.000
9) Regnet	Mit	12	41	220.000
10) Celal	Mit	15	27	190.000
11) Magenauer	Mit	–	29	250.000
12) M. Labiner	Mit	9	g.	290.000
13) Dzierzynski	Ang	7	28	140.000
14) Stein	Ang	–	26	100.000
15) B. Labiner	Ang	3	28	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Flottenotten	Abw	12	194.000

Paarungen: 38. Spieltag

FC JOKER	–	Berlin East/West
Opafun	–	Langohrer Sk
Raschmehr	–	Austerwitz
Hammerfoot	–	Hardball Killers
Un. Hofftschwer	–	Wurm. Wolfschreck
Bummico	–	Playpower
Indianerbones	–	Might & Matschig
Maniac Menschen	–	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	–	Dragonfight
Blue Beiß	–	AMS

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

JANUAR

FERNSEHEN

Das neue Jahr beginnt in **Kabel 1** (früher Kabelkanal) am **1. Januar** um 4.30 Uhr mit der Kult-Serie „Max Headroom" – und die ist ja nicht nur wegen des computergenerierten Titelhelden ein Leckerbissen für SF-Fans.

Ab **3. Januar** werden auf **N3** jeweils dienstags um 16.00 Uhr „Meilensteine der Naturwissenschaft und Technik" abgerollt. Am 3. geht es dabei um den Transistor, am 10. um Samuel Morse und die Telegraphie, am 17. um G. Marconi und die drahtlose Telegraphie, am 24. um das Telefon von G. Bell und am 31. schließlich um Babbage, Zuse und den Computer.

Die Medien-Geschichte ist ebenfalls ab dem **3. Januar** immer dienstags auf **N3** um 17.30 Uhr zu verfolgen. Beginnend mit der Revolution der optischen Telegraphie, geht's um Nachrichtenpolitik und Manipulation der öffentlichen Meinung (10.1), die Täuschung der Sinne, den tönenden Film (17.1) sowie den Nachrichtensender CNN.

3Sat entführt Euch ab **8. Januar** sonntags um 17.00 Uhr in den geheimnisvollen Kosmos des Gehirns. Neben Phänomenen wie Denkprozeß, Vergessen und Kreativität geht's auch um den Computer.

Das **Bayerische Fernsehen** streckt am **16. Januar** um 14.45 Uhr „Elektronische Fühler" aus.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

„X-Base", die Computer-Game-Show, gibt es im **ZDF** um 15.15 Uhr, und das **täglich** außer sonntags.

Jeden **Donnerstag** gegen 21.50 Uhr geht's auf **Premiere** im Magazin „studio/moor" um die rasante Medienentwicklung, speziell im Studiobereich – unverschlüsselt.

Jeweils **samstags** und **montags** um 10.00 Uhr läuft auf **3Sat** „Neues… Der Anwenderkurs". Am 7. Januar werden Modems, am 14. Mailboxen, am 21. CompuServe und am 28. dann Btx und Fax besprochen.

„Die Erde ist doch eine Scheibe" behauptet **montags** um 15.00 Uhr und **dienstags** um 8.20 Uhr die „Bim Bam Bino"-Maus vom **Kabel 1** – und meint die silberne „Mini Disc".

„Hugo" wartet **täglich** um 16.45 Uhr im **Kabel 1** auf Eure Unterstützung im Kampf gegen die Hexe des Trollielandes.

„Neues… Die Computershow" auf **3Sat** hat für den **2. Januar** ab 19.30 Uhr einen angeblich vorbildlichen Telefonservice für PCs getestet. Weitere Themen sind das CD-i von Philips, die Ehe „Video & PC" sowie Computertechnik in der Filmwelt.

Am **9. Januar** um 18.00 Uhr trifft man sich auf **MDR 3** in der Computerecke zu „TOP-DOS".

Wolfgang Back lädt am **22. Januar** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im **WDR** in den „Computerclub" ein, wo Rechner-Neuheiten vorgestellt werden.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" gibt Günther Alt am **26. Januar** um 21.15 Uhr wieder einen aktuellen Softwaretip.

Spannung rund um die Welt der Spiele ist **sonntags** um 10.00 Uhr auf **SAT 1** in „Games World" angesagt.

RUNDFUNK

Auf **HR2** geht es am **1. Januar** um 20.05 Uhr in „Die elektrische Droge" um Kinder und Computerspiele. Oh, Gott…

Am **7. Januar** hat „Focus" um 18.15 Uhr auf **HR2** mit „Media – Die Zukunft der Information" das nächste Jahrtausend im Visier.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Das **HR2**-Computermagazin „Chippie" kocht am **7. Januar** um 15.00 Uhr Rezepte aus dem Fido-Netz bzw. aus Internet. Außerdem gibt's Tests zu Computerkochbüchern und Gourmet-Disketten zum Thema Wein.

„Bit für Bit" pirscht man sich am **9. Januar** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder an ein aktuelles Computerthema heran.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch" rauschen **montags** um 17.00 Uhr aus **Radio Hamburg** die Bites über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** treffen sich Freaks um 17.40 Uhr ebenfalls **montags** in der „Computer-Ecke".

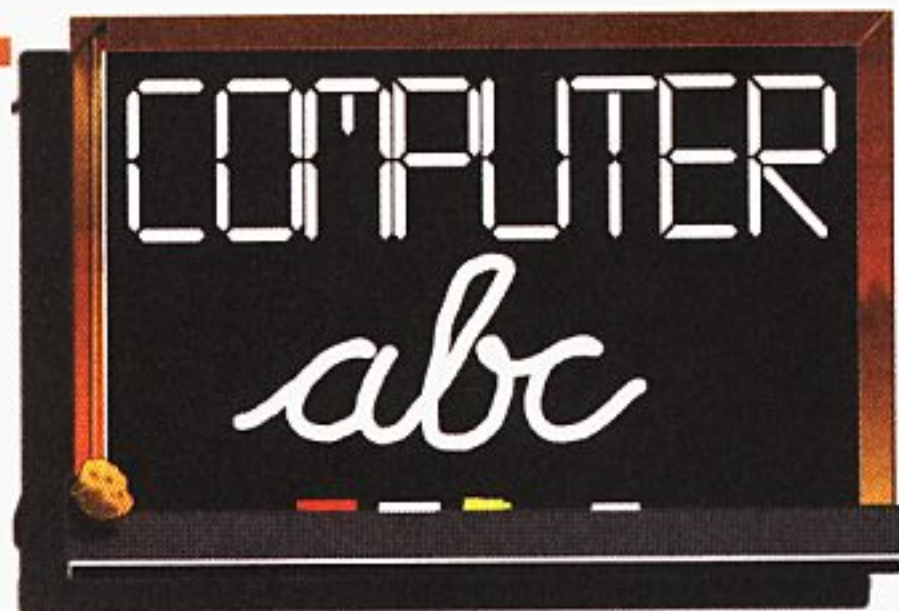
Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Computerfans.

Andreas Vohwinkel stellt in der „ComputerCorner" am **25. Januar** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** das amerikanische „Claris Works 3.0" (deutsche Version) vor.

Die „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club On-Line" auf **NDR 2** präsentiert.

Ebenfalls für Spiele-Fans gibt es **donnerstags** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr den „Point Computerspiel Tip" auf **SDR 3**.

Der **WDR** startet mit „Ratgeber: Computer" eine regelmäßige Sendung für Compi-Anwender; sie wird jeweils **samstags** innerhalb der Sendeschiene „Radio 5 am Vormittag" von 10.45 bis 11.00 Uhr im 5. Hörfunkprogramm ausgestrahlt.

„Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** sendet **samstags** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

QBasic: Diese Abkürzung steht für „Quick Basic", einen zum PC-Betriebssystem MS-DOS gehörigem Basic-Interpreter.

QDOS: Die Legende behauptet, QDOS sei die Abkürzung für „Quick and Dirty Operating System", was soviel bedeutet wie „Betriebssystem, das mit allzu heißer Nadel gestrickt wurde". Allerdings wurde dieses von Seattle Computer Products geschriebene System anno 81 von Microsoft aufgekauft und als Grundlage für MS-DOS verwendet. Sooo schlecht kann's also nicht gewesen sein…

QEMM: Und noch'n DOSen-Utensil, denn QEMM ist die Abkürzung für „Quarterdeck Expanded Memory Manager" und dient am PC zur Verwaltung des über 1 MB hinausgehenden Arbeitsspeichers. Abgesehen davon, daß das grundsätzliche Konzept des Expanded Memory heutzutage veraltet ist, hat das Tool im Prinzip bessere Leistungen als sein DOS-Gegenstück EMM386 zu bieten – stellt sich aber leider bei manchen Spielen zickig an.

QIC: Bei der „Quarter Inch Cartridge" handelt es sich um eine Norm für Streamer-Kassetten. Je nach Format speichern solche Teile normalerweise bis zu ca. 500 MB, doch gibt es auch schon Fabrikate, deren Kapazität 20 bis 30 Gigabyte beträgt.

Quadra: Kommen wir von den PC-Gefilden nun zum Reich des Big Mac, dessen neuere Rechner-Generation (Quadra eben) jetzt auch schon wieder vier Jahre am Gehäuse hat – damals bildeten die hier verwendeten 68040-Prozessoren die technologische Speerspitze bei Apple.

Quark XPress: ist der derzeitige Standard für Desk Top Publishing, und zwar sowohl am Mac als auch auf der DOSe. Schade nur, würden unsere Layouter und Lithographen mit Leidensmiene hinzufügen, daß dieses Programm so teuer ist und so einen miesen Support bietet.

Quattro Pro: Und noch eine PC-Anwendung. Diesmal allerdings 'ne recht bekannte Tabellenkalkulation und damit vermutlich der Hauptkonkurrent von „Lotus".

Quellcode: nennt sich das reine Programm ohne Grafik- bzw. Sounddaten. Damit der Blechknecht es verstehen kann, muß es erst noch mit Compiler oder Interpreter in ein ausführbares Programm umgewandelt werden.

Querformat: Drucken im Querformat (z.B. für Tabellen) ist oftmals ein Problem, weil man die Seiten eben längst nicht immer quer in den Drucker hineinbekommt. Manche Anwendungen unterstützen allerdings einen listigen Ausweg, indem das Papier zwar nach wie vor hochkant eingezogen wird, der Ausdruck aber nicht mehr waagerecht, sondern um 90 Grad gekippt erfolgt.

Querkontrolle: ist ein Verfahren zur Ermittlung von Übertragungsfehlern bei der Datenfernübertragung – und zwar durch Prüfung der Quersummen von Bytes.

Query: bedeutet auf englisch so etwas wie „Anfrage". Normalerweise bezieht sich das auf Datenbanken, aber auch bei Spielen findet die Vokabel Verwendung. Bei „Sim City 2000" gibt es z.B. den Query-Mode, in dem man per Mausklick nähere Informationen über einzelne Gebäude einholen kann.

Queue: Nein, hier ist nicht die Kugel-Stoßstange beim Billard gemeint, sondern eine Art digitaler Warteschlange. Wenn ein Teilgerät des Rechners mehrere Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllen soll, so werden die Jobs gemäß ihrer Priorität hübsch nacheinander abgearbeitet, wobei die noch nicht verhandelten Befehle (bzw. Daten) halt „anstehen" müssen.

Quick and dirty: heißt sinngemäß soviel wie „ohne Rücksicht auf Verluste hingeschludert". Siehe auch unter „QDOS".

QuickDraw: Zurück zum Mac. Der benutzt diese internen Routinen nämlich, um die Ausgabe von Bildschirm- oder Druckseiten-Inhalt zu steuern. Auf den Quadra-Rechnern wurde QuickDraw allerdings durch „TrueType" ersetzt.

Quicksort: Dieser Algorithmus zur Daten-Sortierung ist bereits über 30 Jahre alt und gilt immer noch als der schnellste. Ein Hoch auf den aufgeräumten Erfinder C.A.R. Hoare!

QuickTime: Dieses Tool verleiht einem Mac oder auch einem PC (da allerdings nur unter „Windows") die Fähigkeit zum Abspielen von Videosequenzen. Doch wie so häufig ist die Technik auch hier schon wieder einen Schritt weiter, denn mit Hilfe von Daten-Komprimierungsverfahren (MPEG) lassen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen – und das auch am Amiga bzw. CD³².

Quittung: Quittungen spielen offenbar überall eine Hauptrolle, selbst in der Datenfernübertragung. Dort melden sie dem Absender in Form von Kontrolldaten, daß seine Dateien korrekt (oder auch beschädigt bzw. unvollständig) angekommen sind.

Qume: ist der Name einer amerikanischen Firma, die z.B. Typenraddrucker herstellt.

QWERTY-Tastatur: Dieses Keyboard ist im englischsprachigen Teil der Welt verbreitet, wobei sich die etwas merkwürdige Bezeichnung von den ersten sechs Lettern der obersten Buchstaben-Zeile ableitet.

QWERTZ-Tastatur: Damit schreiben hingegen wir Teutonen und haben das „Y" nach unten links verbannt – von beiden Grundtypen gibt es natürlich massenhaft Variationen (man denke nur an den spanischen oder slawischen Sprachraum), und die eigenwilligen Franzosen haben sogar noch eine ganz eigene Tastenbelegung, nämlich AZERTY.

Radiergummi: gibt es wie so vieles andere auch in der digitalen Form, nämlich als Tool in Grafikprogrammen, mit dem Bilder, Bildteile oder bloß bestimmte Farben gelöscht werden können.

RAID: hängt mit der englischen Vorliebe zusammen, Abkürzungen so zusammenzustellen, daß sie für sich gelesen ein eigenständiges Wort ergeben, das oft gar nichts mit der eigentlichen Sache zu tun hat. So bedeutet „Raid" z.B. „Überfall" oder „Razzia", in der Abkürzungsvariante ist aber „Redundant Array of Inexpensive Disks" gemeint. Und wer damit immer noch nix anfangen kann, dem dürfen wir versichern, daß es sich lediglich um ein Verfahren zur Datensicherung handelt, bei dem stets auf mehrere Festplatten gleichzeitig geschrieben wird. So einfach ist das, man muß nur die richtigen Leute fragen – nämlich uns.

STROMAUSFALL

Das neue Jahr fängt ja gut an – zumindest für die Fans neuer Spielprinzipien aus dem Reich der Fantasy. Ihnen hat der Stromausfall im Januar nämlich einen ganz besonders schicken Leckerbissen zu bieten!

Und weil der Bissen gar so lecker ist, servieren wir ihn auch ohne Beilagen; die Seiten sind diesmal ganz einer Neuheit von Schmidt Spiele bzw. Fantasy Productions gewidmet. Sie hat ihren Ursprung in den USA, wo unter Sammlern sogenannte „Trading Cards" der letzte Schrei sind – und das bereits seit Jahren. Nun schwappt die Welle also auch zu uns, und mit ihr eine spielbare Innovation, die verblüffend gut mit dem thematischen Hintergrund des hierzulande so populären Fantasy-Rollis „Das Schwarze Auge" verschmolzen wurde:

DARK FORCE

Man stelle sich einen Packen von 60 Spielkarten vor, die mit verschiedensten Motiven bedruckt sind. Da gibt es die in Braun gehaltenen Geländekarten (Berge, Dschungel, Wüste) samt ihren Erweiterungen wie z.B. Straßen und Dörfer, da sind „grüne" Helden, Kreaturen und Armeen vertreten (etwa Söldnerheere, Bogenschützen oder Skorpione), rot gefärbte Blätter beziehen sich auf Zaubersprüche und magische Monster, während blaue Karten last not least die besonderen Ereignisse oder wichtigen Items repräsentieren. Grundsätzlich gilt nun, daß im Spiel bessere Chancen hat, wer über mächtigere Einheiten, gefährlichere Spells oder nützlichere Gegenstände verfügt. Tja, und weil der Inhalt eines jeden Päckchens nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt ist, wird so schon der Kauf zu einer spannenden Unternehmung, die im übrigen garantiert, daß sich niemals zwei Kontrahenten mit gleichen Voraussetzungen gegenüberstehen. Es kommt hier also, mal abgesehen von Fortunas Gunst, ganz entscheidend darauf an, seine zu Gebote stehenden Ressourcen möglichst geschickt zu nutzen.

Und das geht so: Jeder der beiden Gegenspieler besorgt sich zwei oder auch mehr Dark Force-Päckchen und kämpft dann um die Herrschaft über Aventurien, indem er zunächst aus seinen eigenen Karten nach Gutdünken 60 Stück auswählt. Dabei ist natürlich besonders auf vernünftige Ergänzungen zu achten, denn der heftigste „Fulminictus"-Spruch nützt schließlich nix, wenn man keinen Magier hat, der ihn verwenden kann. Auch sind manche Wesen an bestimmte Geländeformen gebunden – wer also ein Bataillon Maru-Echsen in den Kampf führen will, der sollte schon ein paar Sumpf-Kärtchen im Stapel haben, denn auf anderem Terrain sind die Burschen nicht zu gebrauchen.

Ist soweit alles zur Zufriedenheit geregelt, wird ordentlich gemischt, und dann nimmt jeder Königs-Anwärter die obersten sechs Karten seines eigenen Stapels auf; später zieht man nach Bedarf weitere Blätter. Nun sind (vom kleingedruckten Regelheftchen fein säuberlich in eine ordentliche Reihenfolge gebracht) die verschiedensten Aktionen möglich. Zuerst wird es wohl darum gehen, durch Ablegen von Geländekarten ein abwechslungsreiches Kampfgebiet zu gestalten, wobei darauf zu achten ist, daß eigene Landstriche immer mit dem „Kopf" zum Gegner zeigen, um so zu dokumentieren, was wem gehört bzw. was von wem erobert wurde.

Solche Eroberungen funktionieren klarerweise nicht ohne bewegliche Heere,

wie übrigens auch Verteidigungsmaßnahmen Militär oder wenigstens ein paar ortsansässige Monster erfordern. Damit es dabei keine Zuordnungsprobleme gibt, werden derartige Bewohner einfach unter die entsprechende Terrainkarte gelegt. Der eigentliche Fight spielt sich dann auf einem hoffentlich noch freien Stück Wohnzimmertisch ab, indem die beteiligten Karten (also Armeen, Helden, Tiere, aber auch Gegenstände) in regelrechten „Schlachtreihen" ausgelegt und nach nicht unkomplizierten, aber taktisch vielfältigen Regeln verhackstückt werden. Fernkampf, Zauberei und Flugangriffe sind mit diesem System ebenso möglich wie Flankenattacken oder Unterstützungsaktionen für eigene Soldaten. Wer seine Feinde zum Rückzug auf benachbarte Territorien zwingt oder völlig ausradiert, hat natürlich den Strauß gewonnen, darf die entsprechende Geländekarte künftig für sich beanspruchen *und* sie nach Beendigung der Partie auch dem eigenen Kärtchenfundus einverleiben. Es sei denn natürlich, sie würde ihm bis dahin wieder abgenommen…

Verbratene Kämpfer und Regimenter wandern in „Borons Hallen", einen simplen Ablagestapel für „tote" Aventurier, und wer hier zuerst eine bestimmte Menge begraben hat, muß sich im Kampf um die Fantasy-Welt geschlagen geben sowie unabhängig von eventuellen Geländeverlusten eine Karte dauerhaft an seinen Widersacher abtreten. Der darf freilich jederzeit durch Zukauf weiterer Sortimente aufrüsten; in Frage kommen dabei entweder das beschriebene „Master Pack" oder ein sogenanntes „Power Pack", das demgegenüber zwar nur aus zwölf Kärtchen besteht, aber dafür auch ein paar besonders starke Werte zu bieten hat. Starker Tobak ist Dark Force somit allemal, denn das bildhübsch gestaltete Fantasy-Quartett ließ hier in der Redaktion ein regelrechtes Karten-Fieber ausbrechen!

FREIKARTEN

Wer da gerne mal selber mitfiebern möchte, dem verhelfen wir nunmehr mit etwas Glück zu einer schlagkräftigen Gratis-Grundausstattung: Falls Ihr uns auf einem Postkärtchen sagen könnt, wie die Aventurische Kriegsgöttin (also quasi die Kollegin des hiesigen Todesgottes Boron) heißt, habt Ihr die Chance, zu den fünf Glückspilzen zu gehören, denen wir je ein Master- plus drei Power-Packs der dunklen Mächte schicken! Letztes Mal war nach Cthulhu, Hans-Joachim Alpers oder Darth Vader gefragt, nächstes Mal gibt's wieder einen Doppelschlag im Stromausfall, und dieses Mal lautet die Adresse… immer noch genauso, wie sie wenige Zentimeter weiter zu finden ist. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Dark Force

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 74%
Spielreiz: 86%
Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: Na, das ganze Prinzip ist was Besonderes!
Preise: Master Pack (12 Sets geblistert) ca. 238,– DM bei FanPro, oder für ca. 20,– DM pro Einzelset im Fachhandel. Power Pack (36 Sets geblistert) ca. 212,– DM, oder für ca. 5,– DM pro Einzelset im Fachhandel
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

Bei unserem aktuellen Spielhallenausflug geht's erst mal um blaue Bohnen und blaue Flecken, dann um runde Bälle und silberne Kugeln – vom Pistolero bis zum Werdelphin (Flipper vor dem Tilt…) findet also jeder, was er sucht!

ARMORED WARRIORS

Robos sind ja zur Zeit richtig trendy: Kaum beglückte Mirage den Amiga mit dem genialen „Rise of the Robots", schon läßt Capcom auch in der Spielhalle die Dioden fliegen. Die Materialschlacht dreht sich um den Futuro-Clinch zwischen den United World Forces und dem Planeten Raia, wobei der bzw. die Spieler anno 2282 einen (nur im Auswahlscreen) menschlichen Robot-Jockey verkörpern. Als solcher bekommt man eine gigantische Kampfmaschine zugeteilt, welche im Spielverlauf in ihrer Durchschlagskraft bis zu hundertfach erweitert werden kann, indem man die Restteile zerstörter Feinde einsammelt und an die eigene Brust heftet – endlich mal eine originelle Variante, Extrawaffen zu erhaschen. Die Action steht im Team-Modus auch drei Teilnehmern zur Verfügung, und genialerweise können die einzelnen Robbis dann sogar zu einem Ultra-Mega-Kampfmonster transformiert werden. Weil auch die Feinde im kleidsamen Stahl-Look geliefert werden, die Grafik mit bombastischen Explosionen und satten Farben glänzt und der dreidimensionale Q-Sound das Rambazamba am Screen sehr wirkungsvoll unterstützt, müssen Transformer und Battlemechs hier einfach mal zuschlagen!

DARKSTALKERS

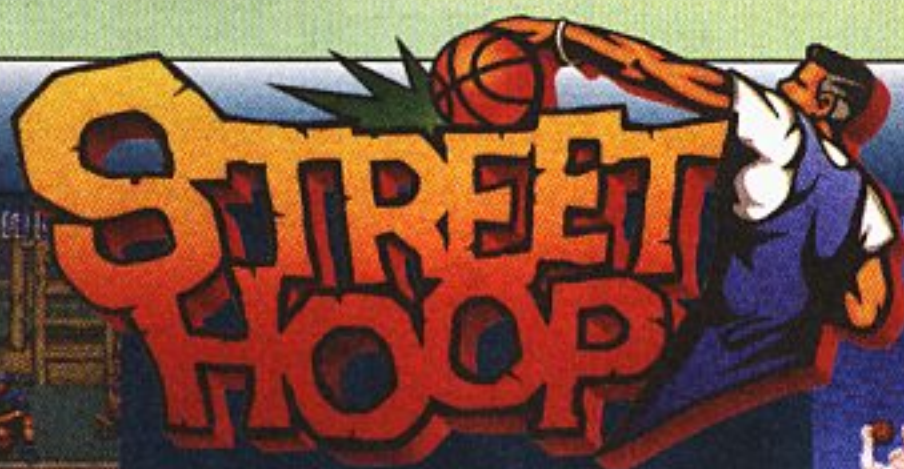
DarkStalkers
The Night Warriors

Nochmals Capcom, nochmals Prügel, aber diesmal in der Form von kuriosen Comic-Monstern. Sämtliche Karatekas der Nacht wurden bekannten Horrorschwarten wie etwa Frankenstein oder Dracula entnommen, daher finden sich darunter auch so illustre Gestalten wie der Wirbelwind-Werwolf Jon Talbain, ein ulkiges Pelzknäuel namens Bigfoot Sasquatch oder der monströse Victor von Gerdenheim. Sie alle beeindrucken mit nahezu perfekt realisierten und umwerfend komischen Special Moves, die sich wohltuend vom üblichen Handkanten-Einerlei abheben. Zum Verlieben sind auch die toll animierten Kämpfersprites selbst; etwa der mit Drachenflügeln bewehrte Seeheld Rikuo, oder Demitri, ein Vampir im Superman-Dress. Optisch wird man somit (besonders als Fan von Superhelden-Comics) erstklassig bedient, denn es warten über 15.000 Animationen, originelle und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken sowie Gags ohne Ende. Auch die Steuerung ist klasse; wer also z.B. „Dragon's Lair" mochte, wird sich mit Begeisterung durch diesen Digi-Trickfilm prügeln!

KING OF FIGHTERS '94

Zum Jahresausklang schickt SNK die besten Brutalos aus berühmten Neo Geo-Spielen wie „Fatal Fury" oder „Art of Fighting" nochmals in die Arena, um sie dort in Dreierteams gegeneinander antreten zu lassen – da kloppen sich dann z.B. Ryo, Robert und Takuma mit einem Trio Infernal aus Terry, Andy und Joe. Sonderlich innovativ ist der Automat damit zwar nicht, aber

eben sehr bodenständig. So kommen die gewohnt soliden Extra-Moves natürlich erneut zum Einsatz, die Präsentation ist schick wie eh und je und führt den Spieler an fein gezeichnete Schauplätze wie einen Streetball-Hinterhof, einen knallbunten Boxring oder ein asiatisches Tempelgelände. Besonders für gestandene Neologen dürfte es auch einen eigenen Reiz haben, die beliebten Charaktere aus SNKs Kämpferschmiede endlich gegeneinander antreten zu lassen und mal zu sehen, welches Muskelpaket denn nun die schlagkräftigeren Argumente in petto hat.

STREET HOOP

Im direkten Schlagabtausch ist das Neo Geo zwar der unumstrittene Konsolen-Champion, trotzdem hat der Arcade-Zwitter noch mehr auf der Pfanne – z.B. diese originelle Basketball-Versoftung von Data East. Die sportive Körbehatz findet dabei nicht in einer frisch gewienerten Sportarena statt, sondern an Locations wie dem typisch amerikanischen Hinterhof, einem mit allerlei Unkraut garnierten Spielplatz oder gar einem meerumspülten Sandstrand. Den ein oder zwei Spielern werden zehn mit unterschiedlichen Stärken behaftete Teams geboten, die selbstverfreilich Dribblings und Würfe in mannigfachen Variationen sowie individuelle „Super Dunk Shots" (wo der Ball mit Schmackes von oben in den Korb gepfeffert wird) beherrschen. Die optische Darstellung der langen Lulatsche kann schon durch die wunderbar realistischen

Animationen gefallen, dazu kommen hübsche Zwischenbildchen und starke Sound-FX. Ein Meilenstein ist die Maschine freilich nicht, sie bietet aber doch genügend Stimmung und sportliche Unterhaltung fürs Klimpergeld.

MAVERICK

Zum guten Sch(l)uß präsentieren wir Euch die Verflipperung einer netten Westernkomödie, die letztes Jahr dank populärer Darsteller wie Mel Gibson, Jodie Foster und James Garner eine ganze Menge Leute ins Kino locken konnte. Wer hier mit dem Serienhelden, Poker-As und Meisterschützen in Personalunion auf Punktejagd geht, muß mit der Silberkugel u.a. 17 Spielkarten-Targets treffen können. Dazu gesellen sich allerlei abgedrehte Rampen, die etwa zu einem Mississippi-Dampfer führen, dessen Schaufelrad den Ball zunächst einheimst und später wieder auf das Tableau schleudert. Richtig gute Stimmung kommt dabei vor allem dank des digitalen Stereosound-Systems auf, das mit einem superben Titeltrack (Clint Blacks Country-Chartbreaker „A Good Run of Bad Luck") aufwartet. Wer auf rauchende Colts und verrauchte Saloons steht, der wird die Investition einiger Münzen hier sicher nicht bereuen. (Manuel Semino)

Auch 1995 stehen wir wieder unter Volldampf, um Euch mit brandaktuellen Previews und Tests, ganz speziellen Specials, gewinnträchtigen Wettbewerben und geprüften Lösungshilfen beliefern zu können! Auch ein **AMIGA CD-JOKER** wird natürlich wieder an Bord sein, wenn wir in vier Wochen am Kiosk einlaufen. Hier ein kleiner Auszug aus der Frachtliste: Im Testwaggon haben wir Schmankerl wie **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS**, das kranke Erotik-Adventure **BIING!**, die genialen Wirtschaftssimulationen **OLDTIMER** und **ZEPPELIN** sowie den Journalisten-Ulk **MAD NEWS** geladen – falls die Terminfracht rechtzeitig vom Hersteller geliefert wird, ist sogar die elitäre Space-Opera **FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS** mit an Bord!
Daneben gibt es natürlich noch allerlei Spezialabteile, wo u.a. eine **GROSSE MARKTÜBERSICHT: ALLE AKTUELLEN DISK- UND CD-COMPILATIONS** auf Euch wartet. Oder Ihr besucht den Speisewagen und diniert mit den Menüs, die Ihr selbst gewählt habt: **DIE SPIELE DES JAHRES**. Steigt also ab 27. Januar an Eurem Kiosk zu oder besorgt Euch noch heute die verbilligte Joker-Bahncard in Form des Abos – dann braust der Amiga-Zug schon ein paar Tage eher direkt vor Eure Haustür und bringt noch eine feine Prämie mit!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

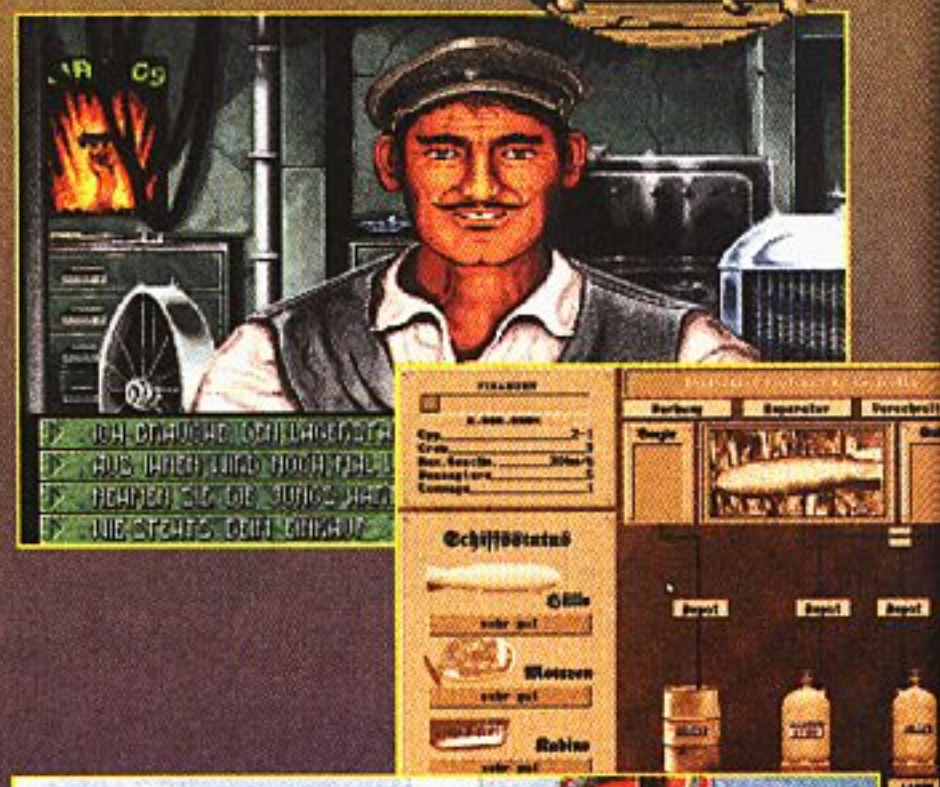
Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

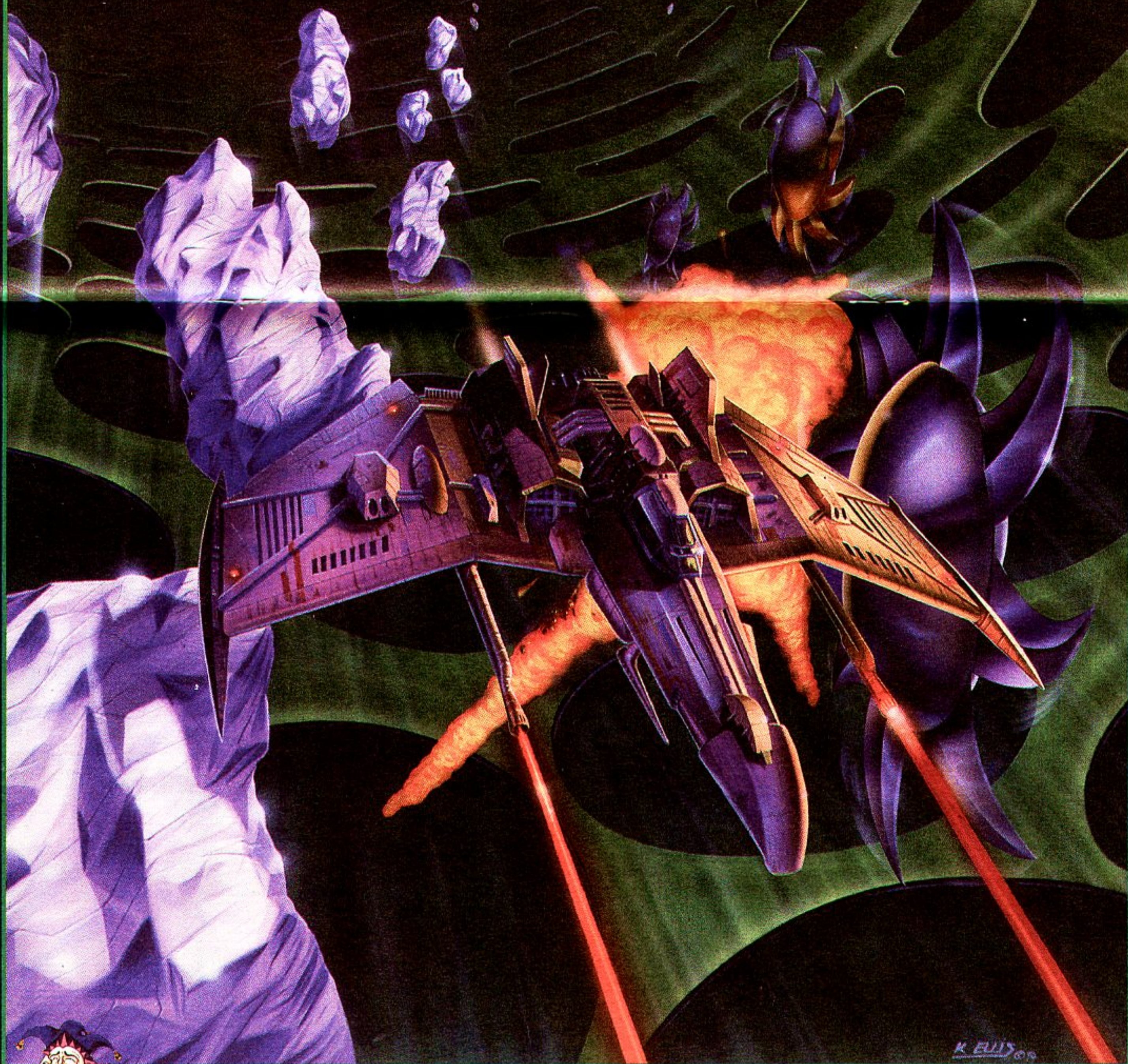
Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

Arktis	87	Mallander	2, 32, 33
Arxon	101	Media Points	27
Bachler	101	Micro Magic	25
Bergler	47, 95	Okay Soft	28
Call + Play	47	Omega	6
Computer Center	14, 15	Pawlowski	119, 120
Crazy Games	82	Quick Soft	29
Cross Computer System	90, 91	Siegfried Soft	13
El Dorado	23	Soft Blitz	47
Esser	59	Softsale	37
Grothe's Gameshop	67	Sparschwein	65
HK Computer	19	Versand 99	26
Irsee Soft	9, 75	Vesalia	43
Joker Verlag	31, 35, 39, 51, 83, 97, 111	Weiß	28
Joysoft	79	Wial	103
Jugdment Day	57	Poster:	Ocean/Electronic Arts
Lill Laserdruck	28	Poster:	Team 17

SUPER
STARDUST
TEAM17

JUNGLE™
STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE
EA
ocean